2 STEAMES TELJES JÁTÉK »

A JÁTÉKOK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

MERIDIAN NEW WORLD

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

JALOPY

Trabival a világ körül

ÍGY STREAMELJ!

Tippek és trükkök a sikerhez

SPACE HULK: DEATHWING

Halálosztaggal a génorzók ellen

MAFIA III

A CSALÁD NEM FELEJT – MINDEN, AMIT TUDNI AKARSZ AZ ÉV BŰNÖZŐSZIMULÁTORÁRÓL!

MERIDIAN: SQUAD 22

ÖSSZETETT SCI-FI STRATÉGIA, AMIT RÁADÁSUL EGY MAGYAR SRÁC KÉSZÍT? BIZONY: EXKLUZÍV BEMUTATÓ ÉS FEJLESZTŐI INTERJÚ 4 OLDALON.

PC GURU 2016. 05.

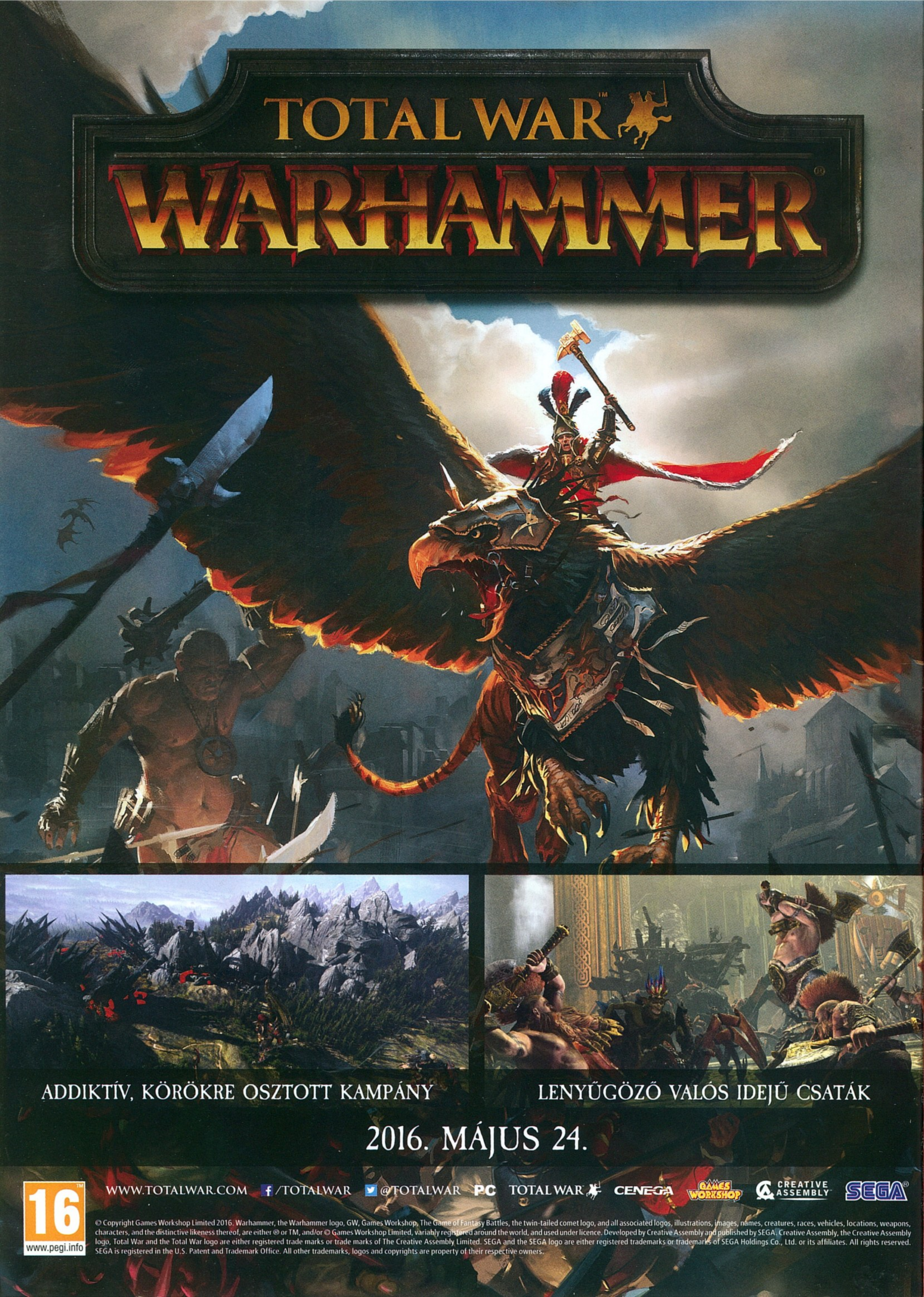
16005

9 771217 638003

1995 Ft - 6,99 EUR

ESET SMART SECURITY AZ ÚJSÁGBAN

WORLD OF TANKS VB BESZÁMOLÓ ● INDIE-JÁTÉKKIÁLLÍTÁS ● DEAD OR ALIVE XTREME 3 TESZT ● FACTORIO ELŐZETES


TOTAL WAR™
WARHAMMER®
ADDIKTÍV, KÖRÖKRE OSZTOTT KAMPÁNY
LENYŰGÖZŐ VALÓS IDEJŰ CSATÁK
2016. MÁJUS 24.
16
www.pegi.info
WWW.TOTALWAR.COM
/TOTALWAR
@TOTALWAR
PC
TOTAL WAR
CENEGA
GAMES WORKSHOP
CREATIVE ASSEMBLY
SEGA
© Copyright Games Workshop Limited 2016. Warhammer, the Warhammer logo, GW, Games Workshop, The Game of Fantasy Battles, the twin-tailed comet logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. Developed by Creative Assembly and published by SEGA. Creative Assembly, the Creative Assembly logo, Total War and the Total War logo are either registered trade marks or trade marks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztők
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 40-56-56-56
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác Nádas utca 8.

Felelős vezető: Lakatos Viktor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guruhoz 2016/05-ös számához mellékelt Meridian: New World és Grotesque Tactics: Evil Heroes teljes játékok Steam-aktivációt igényelnek. A magazinban található kódok azonban nem Steam-kulcsok, hanem a http://www.pcguru.hu/ weboldalon Steam-kulcsra váltható, egyéni kódok. Ehhez csak egy gyors regisztráció szükséges, majd a profilra kattintva a „Kódbeváltás" menüben lehet átváltani a PC Gurus kódokat Steam-kulcsokra. További részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

2016. MÁJUS

DUPLA ÖRÖM A TAVASZ UTOLSÓ HAVÁBAN

Nem gondoltam volna, hogy valaha is ezt írom ide, de a májusi PC Guru elkészülte egy kisebb csoda eredménye, ugyanis minden (komolyan: MINDEN) ellenünk játszott. Először is engem teljesen magam alá temetett a Dark Souls III, ami főleg a cikkeim leadási időpontjai miatt szaporította az előzetesekért felelős Böjti, és a hardverekkel foglalkozó Chris ősz hajszálainak számát.

Aztán, amit csak tesztelni szerettünk volna, az szépen, lassan, de egyben biztosan kicsúszott a kezeink közül. Hogy csak egy példát említsek: a múlt hónapban nagy dirrel-durral beharangozott Battleborn-teszt elmaradt, mert csak a lapzártánk napján kaptuk meg a játékot, és inkább jobbnak láttuk a júniusi számra halasztani, hogy minél alaposabb képet alkothassunk róla.

Ennek ellenére persze most sem maradtok olvasnivaló nélkül. Sőt az a megtiszteltetés ért bennünket, hogy a világon elsőként próbálhattuk ki a magyar fejlesztésű Meridian: Squad 22-t, mi több, meginterjúvolhattuk az azt fejlesztő fiatalembert, Tarsoly Edét. És ez még nem minden: ebben a hónapban nem egy, hanem két steames teljes játék került a lapba, a humoros RPG Grotesque Tactics, valamint az RTS Meridian: New World – bizony, az a program, aminek a folytatását exkluzív mutatja be Tika a 16. oldalon! Ritka az ilyen remek passzolás, innét is köszönet illeti a kiadásért felelős Headup Gamest.

Ezalatt persze Chris sem nyugodhatott: a 2K nagyszabású show keretében mutatta be ismét a Mafia 3-at, szerkesztőnk pedig elmerült a New Orleans-i... ó, bocsánat, New Bordeaux-i alvilág szenynyében. Tapasztalataiból 4 oldalas bemutatót írt, a játék pedig annyira meggyőzőnek tűnt, hogy a PC Guru borítóját is neki szenteltük.

A tesztrovat most nem lett túl acélos, cserébe júniusban óriási címek részletes leírásaival vár majd benneteket. Ennek ellenére Mahmudnak pont belefért egy kis viking kitérő a The Banner Saga 2-ben, JohnBart az Iszlám Állammal hadakozott az IS Defense-ben, Siklara pedig a Stephen's Sausage Rollból tanulta meg, hogy a kolbász nem játék. Ezen felül, wilson legnagyobb örömére beesett az új Baldur's Gate is. Nem, ez nem elírás: 15 év elteltével friss epizóddal gazdagodott minden idők talán legelismertebb RPG-sorozata!

Na, de be is fogom, mert elfogyott a hely, plusz Chris már cseszeget, hogy játsszak vele Dark Souls III-at, „húzzam fel a karakterét". Én mondom, sosem tanul...

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

MAGYAR JÁTÉKOT BEMUTATNI MINDIG NAGY ÖRÖM, NEM CSODA, HOGY AZ EGÉSZ PC GURU-STÁB ELÉGEDETT MOSOLLYAL FOGADTA A MERIDIAN: SQUAD 22 KIPRÓBÁLHATÓ VÁLTOZATÁT. NA DE HA MAGYAR JÁTÉK, NEKED MELYIK A KEDVENCED HAZÁNK NÉPES JÁTÉKTERMÉSÉBŐL ÉS MIÉRT?

Chocho
A kedvenc magyar játékom a sajnos kissé elfeledett Screamer 4x4: egy terepjáró-szimulátor, amit minden létező akadály ellenére hozott tető alá a már megboldogult Clever's csapata. Remek program volt, máig előveszem olykor-olykor, kéne is neki egy folytatás. Kickstarter, valaki?

Böjti
Ne kérdezzetek, semmit sem tudok. Azt sem, hogy sikerült összerakni az előzeteseket és rovatokat, plusz megírni a teszteket, mikor a Dark Souls 3-mal keltem és feküdtem. Arról viszont bármit elmesélek, ha valakit érdekel. De legyen a Sine Mora, mert az egy vérbeli bullet hell.

Chris
A legtöbb időt kétségtelenül az Imperium Galactica 2-vel töltöttem el, de be kell vallanom, hogy nem az a kedvencem. A legmélyebb nyomot bennem a Codename: Panzers hagyta, de hasonlóan szép emlékeim vannak az S.W.I.N.E.-ról is, amiben nyulak és disznók csaptak össze egymással.

JohnBart
A szinkronos Imperium Galactica 1-2-n nőttem fel, és nagyon szerettem a S.W.I.N.E.-t valamint a Codename: Panzerst is. Emellett emelem kalapom a S.T.A.L.K.E.R.: Lost Alpha stábja előtt is – bár az nem kizárólag magyar fejlesztés, de hazánkfiai oszlopos tagjai a projektnek.

Bate
Az én örök kedvencem még a Commodore 64-es időkben készült, és Newcomer névre hallgat. Heteket töltöttem vele, spirálfüzetbe rajzoltam hozzá a térképeket, és legalább háromszor végigjátszottam. Megszerettette velem a körökre osztott játékmenetet és a szerepjátékokat.

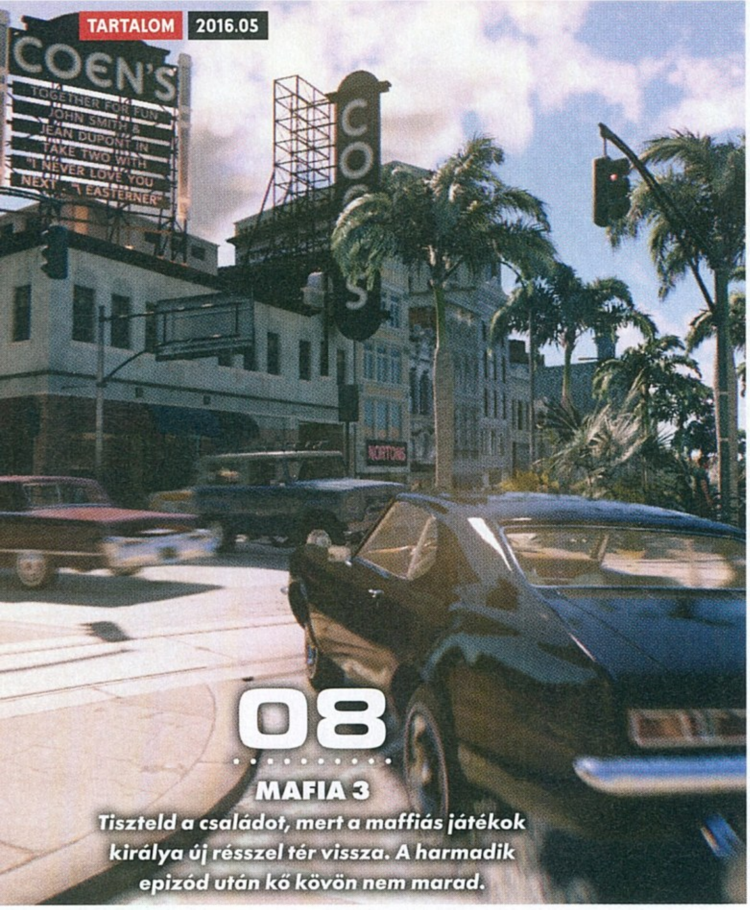
Gebbbe
Nagyon sok órát töltöttünk el számítástechnika órákon a Terep 2 nevű csodával, csak úgy repült vele az idő. A szabadság és az autók törésmodellje sokat segített a Screamer 4x4-nek is, amely szintén hazánk fia. Csak hálásak lehetünk Nagymáthé Dénesnek érte.

Lor
Illene kortárs műveket írnom, de ha magyar játék, nekem az első Imperium Galactica A magyar videojáték. Kislánykorom egyik első meghatározó alkotása, ami ráadásul a PC Guru melléklete is volt. A folytatás se lett rossz, de már nem volt az igazi.

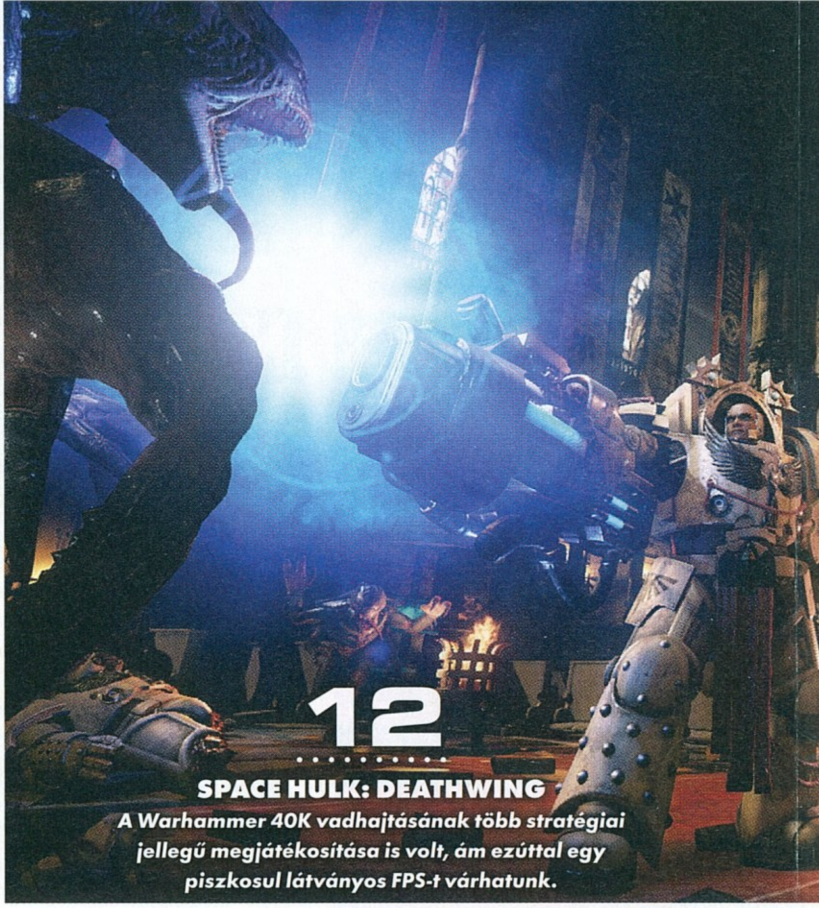
Midnite
Nehéz kérdés, mert általában fogalmam sincs, kik fejlesztették az adott játékot (csak ha borzalmas, és szidni akarom őket). Egyetlen friss kedvenc ugrik be, ami tuti magyar: az Én Kicsi Tescóm nevű mobilos szupermarket-szimulátor. Nem trollkodok, zseniális cucc!

wilson
Azt hiszem az Imperium Galactica 2 az abszolút kedvencem, de sose fogom elfelejteni az Exigót, a Codename: Panzerst, a Theocracyt, az Insane-t, az Impossible Mission II-t... és még tucatnyi mást. Egyszerűen mert jó játékok voltak - és nem azért, mert itthon készültek.

Siklara
Mivel öcséimmel indokolatlanul sokat háborúztunk a Heroes 3-ban, a megfáradt sorozatot felrázó Might & Magic Heroes 6-ot egyenesen nekünk találták ki, hiszen a balhés Griff-dinasztia véres-könnyes családi perpatvarában elmerülve ismét kedvünkre ölhettük egymást.



08
MAFIA 3
Tiszteld a családot, mert a maffiás játékok királya új résszel tér vissza. A harmadik epizód után kő kövön nem marad.



12
SPACE HULK: DEATHWING
A Warhammer 40K vadhajtásának több stratégiai jellegű megjátékosítása is volt, ám ezúttal egy piszkosul látványos FPS-t várhatunk.

Tartalom

ELŐZETES

008 Mafia 3
012 Space Hulk: Deathwing
016 Meridian: Squad 22
018 Tarsoly Ede interjú
020 Jalopy
022 RollerCoaster Tycoon World
024 The Culling
026 Moving Hazard
028 Air Missions: HIND
030 Factorio
032 Man 'O War: Corsair
034 Wolcen: Lords of Mayhem
052 Danganronpa 2: Goodbye Despair
053 Aliens vs. Pinball
054 Stephen's Sausage Roll
056 Adam's Venture: Origins
058 Baldur's Gate: Siege of Dragonspear
060 Ascent - The Space Game
062 Game Tycoon 2
064 Ratchet & Clank
066 Star Fox Zero
068 Dead or Alive Xtreme 3
070 Alienation

TESZT

036 The Banner Saga 2
038 IS Defense
040 Code of Princess
041 Atari Vault
042 MXGP 2
044 Stories: The Path of Destinies
046 Pillars of Eternity - The White March Part II
047 The Collider 2
048 Rogue Stormers
049 Oil Enterprise
050 CTU: Counter Terrorism Unit

HARDVER

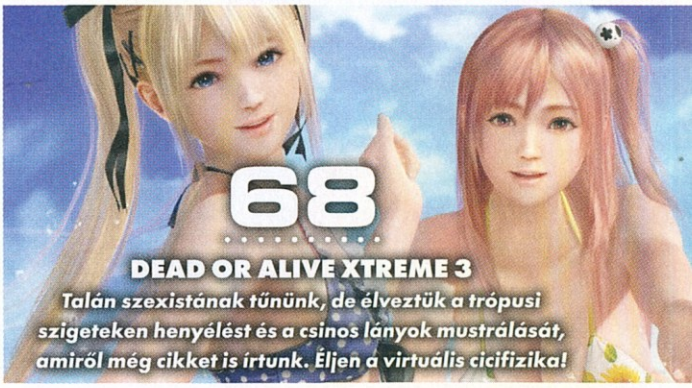
084 Hardver hírek
086 Élőben jelentkezünk
092 ASUS ROG G752 teszt
094 Gigabyte Z170-Gaming K3 teszt
095 ASUS ROG Spatha teszt

ROVATOK

072 WoT - Grand Finals
076 Böjti Horrorkamrája
078 Radar alatt
082 Játékmentőöv
096 Levelezés

42
MXGP2
Motoron szállni élvezet, azonban ha bukunk, hát bukjunk nagyot! A ralikkal is foglalkozó Milestone ezúttal minőségibb játékot kínál a megszokottnál?

58
BALDUR'S GATE: SIEGE OF DRAGONSPEAR
Kiegészítő közel 20 év után? Nooormális? Minden bizonnyal, hiszen a rajongók imádják a DLC-t.



68
DEAD OR ALIVE XTREME 3
Talán szexistának tűnünk, de élveztük a trópusi szigeteken henyélést és a csinos lányok mustrálását, amiről még cikket is írtunk. Éljen a virtuális cicifizika!

A HÓNAP TESZTJE

Hogy milyennek kellene lennie egy folytatásnak? Nos, nagy általánosságban nem elég odatenni a cím mögé egy számot, hiába nyúlnak az esetek nagy részében ezen olcsó megoldáshoz a fejlesztők. Mahmud pedig cikkében ezt a (sajnos) elharapódzó trendet veszézi ki, miközben a nagyszerű The Banner Saga második részéről is lerántja a leplet. És hála az égnek, ez most nem egy olcsó megoldással kivitelezett, leegyszerűsített kiegészítés, hanem tényleges folytatás.

THE BANNER SAGA 2 36

A HÓNAP JÁTÉKA

Közel húsz évvel egy játék megjelenését követően kiegészítőt gyártani elég merész vállalkozás. A Baldur's Gate 3 elkészítését megcélzó, veteránokkal teli Beamdog azonban ilyen kemény fába vágta a fejszéjét, ami szerencsére nem törött bele a kultikus RPG-be. Persze egy 1998-as szerepjáték manapság már nem biztos, hogy mindenkinél megállja a helyét (megoldásai és grafikája kapcsán), ezért ajánlott elolvasni wilson tesztjét a Siege of Dragonspearről, ami egyébként kiválóan viszi tovább az alapjáték sztorijának vonalát. Rajongóknak, a klasszikus darabok szerelmeseinek kötelező címről van szó, de talán a fiatalabbak is megtalálják számításaikat, ha előtte elolvassák a tippekkel is felvértezett cikket.

BALDUR'S GATE: SIEGE OF DRAGONSPEAR 58

A HÓNAP ELŐZETESE

Egyetlen hazai fejlesztő némi külsős segítséggel? Tarsoly Ede, avagy az Elder Games már nem egyszer bizonyított ezen a téren. A Meridian: New World (magazinunk egyik aktuális teljes játéka), valamint a tavalyi Solar Shifter EX is jól sikerült darabnak bizonyult, ám előbbi egy sorozat részét jelenti, hiszen még idén érkezik a Squad 22-re keresztelt folytatás. A világon elsőként próbáltuk ki a második rész bétáját, hogy arról minél több információt megoszthassunk veletek, sőt még egy interjút is készítettünk.

MERIDIAN: SQUAD 22 16

TELJES JÁTÉKOK:

MERIDIAN

KSKTIOFTB195UGMSTK30

GROTESQUE TACTICS

K70R6M8HVP5U43MVMGFQ

A kód a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar** oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: 5VFEWD4F

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 8**-as verzióját. A jelen számunkban található kód **2016. július 1-ig** érvényes.

KETTŐT EGY CSAPÁSRA

MERIDIAN: NEW WORLD
GROTESQUE TACTICS: EVIL HEROES

[ÍRTA TIKA] E HÓNAPBAN KÉT TELJES JÁTÉKOT SZERVÍROZUNK, RÁADÁSUL, MÍG A MERIDIANBAN EGY REJTÉLYES BOLYGÓT SZÁNTHATSZ FEL AZ RTS-EK SZABÁLYAI SZERINT, ADDIG A GROTESQUE TACTICS A DIVATOS SZEREPJÁTÉKOK ELÉ TART GÖRBE TÜKRÖT, ÉS AZ LESZ A LEGNAGYOBB GONDOD, HOGY A ZÁRÓIZMOK MEG NE LAZULJANAK A FOLYAMATOS VIGYORGÁSTÓL...

Kezdjük a komolyabbik végén, vagyis a New Worldnél! A magyar fejlesztésű játék címét adó Meridian, egy távoli, frissiben felfedezett bolygó, amely tökéletes válasz lehetne az emberiség imáira, főleg, hogy a 4. évezred hajnalán kibontakozó történet szerint az anyabolygó nem csupán túlnépesedett, de kezd kifogyni a tartalékokból is. Úgyhogy fogadjátok meg a tanácsom, és igyatok kevesebb vizet! A New Worldben az első kolonisták elindulnak tehát az édeni állapotokat ígérő planétára, és aztán szokás szerint beüt a gebasz.

Ha a nyomdai munkálatok végeztéig meg szeretnénk óvni az új szám tartalmát, bizony nekünk is ilyen haderővel kell védenünk a szerkesztőséget.

Azzal az érdekes felütéssel szembesülünk a játék elején, hogy mivel nem lábon jöttünk el idáig, ezért az űrhajónk, a Magellán egy megfogható, körbejárható dolog, ahol mindent megtalálunk, a raktértől a szimulátorszobáig, sőt még a legénységgel is interakcióba léphetünk. A küldetéseket megelőző stációkat tehát párbeszédekkel töltjük, és ide fut be az a rejtélyes vészhívás is, amely után Daniel Hanson, az expedíció vezetője elkezdheti felkötni azt a bizonyos alsóneműt. A vírusveszélyre figyelmeztető töredékes üzenet egyik nagy talánya, hogy mit keres itt az a nőszemély a vonal másik végéről (és egyáltalán mit keres itt egy ember), aztán az is érdekes, hogy miként lett hirtelen tele a bolygó élő, és egyben ránk tüzelő életformákkal. Talán valaki belülről szabotálta az érzékelőket? A válaszokhoz vezető rögös út pedig a valós időben megvívható felszíni csatákon át vezet.

A játék sok tekintetben a régi klasszikusokat idézi, azokat az időket, amikor a gyűjtés-gyártás-harc trióból az első kettő csak kiszolgálta a harmadikat, és a folyamatos hullámokban érkező ellenségen kívül nem igazán volt más gondunk. A gazdasági rész például faék egyszerűségű, van egy központi bányatelep, ahol a Chimera nevű robotokkal gyűjtjük az egyetlen fellelhető, ásványszerű nyersanyagot, a Shardiumot, aztán kell még áram, amit az erőművekből nyerünk, majd jöhetnek a gyártósorok. Az expedíció látszólag csekély haderővel rendelkezik, néhány lépegető, pár könnyebb tank, egy nehézágyú és kétféle gyalogos csalogatható elő a melléképületekből, plusz a légierő is beköszön egy-egy vadász- és bombázókötelékkel, ám ez a soványka repertoár akkor kap igazi értelmet, amikor elkezdjük felfegyverezni a nyolc különféle halálos kellék valamelyikével. A legtöbb egységre plazmától az ionágyún át egészen a rakétákig bármit felpattinthatsz a helyzetnek megfelelően. Ráadásul a laboratórium fejlesztéseivel még tovább alakítható az arzenál, a páncélozott felderítő például javító képességet kaphat, a könnyű tank pajzsot, a heavy chimerákból pedig légvédelmi platform lehet. Arról sem szabad elfeledkezni, hogy a parancsnok a képernyő bal felső sarkából előhívható felületen újabb és újabb képességeket oldhat fel a játék során, tehát maga is gyógyíthat, elereszthet egy-két pusztító csapást, vagy felpörgetheti a gyártást pár másodpercre.

ITT VALÓJÁBAN SEMMI SEM AZ, AMINEK LÁTSZIK...

Unatkozni nem fogsz, akad lopakodós misszió, belső terekbe terelt kalandozás, és még egy tower defense jellegű „minijátékot" is sikerült beépíteni a történetbe. Szóval változatos pályák, kellemes látvány, valamint egy jól összerakott történet jellemzi a Meridian szövetét, ám való igaz, hogy itt-ott előfordul néhány kisebb ránc is. Ilyenkor viszont jusson az eszedbe, hogy nem százfős csapat dolgozott évekig a játékon, hanem csak egy szimpatikus magyar fiatalember! A sztori amúgy a 9. küldetésben áll-leejtős fordulatot tartogat, és ha valamelyik pályán bajba kerülnél, javaslom a Chimera és Sniper laser kombót tolni orrvérzésig... Szintén kihúzhat a csávából, ha felismered azt a tényt, hogy a bázisokat védő lövegek mindig egy Turret center nevű infrastruktúrához kapcsolódnak, tehát ha ezt kiütjük, vagy lekapcsoljuk a villanyt (erőművek célzott támadása), akkor némák maradnak!

ADATOK

KIADÓ
Headup Games

FEJLESZTŐ
Elder Games/ Silent Dreams

MŰFAJ
RTS/RPG

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Windows Vista / 7 / 8, 2,5 GHz single core CPU, 2 GB RAM, nVidia 8600GT / ATI 2600 PRO VGA, 1 GB HDD.

INFO

A Meridian 2014. április 4-én került fel a Steamre, mint Korai hozzáférésű játék. A Grotesque Tactics viszont kicsit éltesebb, egészen pontosan 2010. október 15-én jelent meg.

Bár kis túlzással egy ember felel érte, a Meridian nemcsak élvezetes és hangulatos, hanem egészen látványos RTS is.

Amellett, hogy jól néz ki, még változatos stratégiai játék is az Elder Games alkotása, így mindenképpen érdemes nekiállni a kampányának.

GROTESQUE TACTICS: EVIL HEROES

Rápihennél a Meridianra? Akkor itt az ideje, hogy kibontsuk a másik meglepetéscsomagot. Nem szépítem a dolgot, a Grotesque Tactics messze van a dragon age-i magasságoktól, és a videokártyád sem süvít fel a gyönyörűségtől, hogy ilyen szintű grafikával eteted. Bugos? Hát, előfordul, hogy nem a kilépés gombbal térsz vissza az Asztalra... Akkor mégis mi a jó istent lehet rajta szeretni?! Leginkább azt, hogy van mersze kifigurázni minden olyan sablont, amire a manapság divatos RPG-k épülnek, sőt fityiszt mutat a népszerű fantasyvilágoknak, és mindezt laza, addiktív játékmenetbe csomagolja.

Először is adva van egy hőstanonc, Drake, akit csak néhány pillanat választ el attól, hogy önkezével vessen véget az életének, miután a végső próbán lenyomta pár nagyra nőtt gomba. Az események azonban furcsa fordulatot vesznek, és lehet, hogy mégis összejön a hírnév, a rajongók és minden hősi sallang, csak figyeljünk oda az új társunkra, a szerény, de félisteni Holy Avatárra! A világmegmentő akciót talpig páncélban és napszemüvegben végigpózoló fickó csapatgyűjtésre bátorít, miközben az

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékaink is steamesek, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódokat nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán.** Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

Akár háttérbe is szorulhatna a Grotesque Tactics, de gyengécske külseje ellenére olyan humorbomba, amit vétek kihagyni.

összes nő (igen, a később összeszedhető félmeztelen szüzek kompániája – Sandy, Mandy és Candy) is halálosan bele van zúgva, amiből remek poénok születnek.

Tényleg, találkoztál már olyan játékkal, ahol egy bikinis szőke ciklon azt sikoltja a pálya másik végéről, hogy „Mentsetek meg, mert a gonosz goblinok mindjárt leszaggatják ruhámat, és teljesen meztelenül fogok itt állni!"? Ilyenkor biztos, hogy muszáj rohanni? A harcot sem lehet totál komolyan venni, mert hol az egyik csapattárs áll félre, mondván elege van a ráfröccsenő nedvekből, vagy Holy Avatar kezd bele egy szokásos (félnapos) öntömjénező litániába, és az ellenfelekkel együtt a fél csapat bealszik. Mindenkinek van valami jópofa defektje, és talán ez menti meg a körökre osztott harcrendszert, no meg az olyan apróságok, mint az elhibázott támadások béna animációba csomagolása – a kézből kicsúszó kard és az elpattanó íjhúr utáni pofára esések.

COMEDY CENTRAL?

Miután visszatérsz egy-egy bősz kalandból a pihenőhelynek kikiáltott városkába, ott is folytatódik a sztereotípiák sárba tiprása, például a helyi papnő, Synthia egy pénzéhes ribinek van beállítva. Hozzá hasonló vicces, ledér, esetleg csak szimplán idióta szereplők, és rengeteg párbeszéd kombinációja adja a német alkotás velejét, aminek az élvezetéhez azért egy alapfokú angol/ némettudás is szükséges.

Essen pár szó a szerepjátékos elemekről! Van némi gyűjthető/vásárolható felszerelés, de a kínálat szerény, és igen, fejlődnek a szereplők, sőt kasztok szerinti megkülönböztetés is van. Példaként említhetném Rukelt a kapzsi goblin rogue szerepében, vagy Angeline-t a csapat lobbanékony gyógyítóját, aki hajlamos szétrúgni a társak ülepét is, ha belevisszük a harcok sűrűjébe, úgyhogy a taktika sincs elásva. Végezetül egy jó tanács: óvakodj a nyulaktól, különösen a kardfogú, barlanglakó fajtától!

TARTSD KÖZEL MAGADHOZ AZ ELLENSÉGEID!

MAFIA III

[ÍRTA **CHRIS**] **OKTÓBER 7-ÉN ÉRKEZIK A MAFIA 3, AMELYNEK KÉSZÍTŐI REMÉNYKEDNEK ABBAN, HOGY KIKÖSZÖRÜLIK A MÁSODIK EPIZÓD MIATTI CSORBÁT. ERRE PEDIG RENDKÍVÜL NAGY ESÉLY VAN, UGYANIS EZZEL A RÉSSZEL HATALMASAT RÁNTANAK A KORMÁNYKERÉKEN, ÉS ÚJ IRÁNYBA TERELIK A ZSÁKUTCÁBA SZORULT FRANCHISE-T.**

Közel 15 éve már annak, hogy a cseh Illusion Softworks stúdiójából kikerült az első Mafia, amelyről talán elég csak annyit tudni, hogy simán beleférne minden idők 100 legjobb videojátékának listájába. Az első rész története, játékmenete és tálalása (azok a zenék!) maga volt a videojátékba öltött gyönyör. Aztán ahogy az egy sikeres cím esetében lenni szokott, folytatást kapott a drága, amit ugyancsak Csehországban kalapáltak össze, csak épp alaposan felhígult fejlesztőcsapattal, akiket valószínűleg korbáccsal sürgetett a forgalmazójuk, hogy minél előbb kikerüljön a végtermék a piacra. Ennek meg is lett az eredménye: a Mafia 2 egy repetitív, lineáris, többnyire üres lövölde lett, melynek 8 órás játékidejét úgy igyekeztek kitolni, hogy abból legalább 6-ot autókázással kellett tölteni.

A CSALÁD MINDENEKFELETT

Ezek után nem csoda, hogy senki nem akart már folytatást. A játékosok mellett a kiadó sem bízott a franchise sikerében. Ezért aztán hosszú évekig a parkolóban porosodott a széria, mi pedig egészen a tavalyi bejelentésig nem is reméltük, hogy valaha visszatér hozzánk. Most viszont már biztos, hogy jön a harmadik rész, ami a látottak és az előzetes információk alapján már egészen nyilvánvaló, hogy ütős anyag lesz. Ahogy a bevezetőben említettük, a készítők új irányba lavírozták a Mafiát, tehát új főhős, új helyszín és időpont vár ránk. 1968-at írunk, a helyszín pedig New Orleans, azaz New Bordeaux, mert ugye a „látottak csak a fantázia és a képzelet szüleményei, semmiféle hasonlóság élő vagy halott személyekkel", bla-bla-bla. Szóval New Bordeaux-ban járunk, hősünk pedig Lincoln Clay, aki a vietnámi háborúból tér haza szeretett városába, amelynek feketék lakta negyede az otthont jelenti számára. Lincoln árva, felesége és gyereke nincs, tehát gyakorlatilag az itt élők képezik a családját. A gond csupán az, hogy az olasz szervezett bűnözés befészkelte magát a város minden szegletébe, droggal, mocsokkal és az erőszak legváltozatosabb formáival árasztva el New Bordeaux utcáit. A családtagjai, vagy legalábbis azok az emberek, akiket Lincoln annak tartott, most rettegve élik mindennapjaikat. Ezt pedig nem hagyhatjuk, ugye?

De hogyan képes egyetlen ember, mindössze maroknyi segítőjével leszámolni egy egész a bűnszervezettel? Nos, lecsap oda, ahol a legjobban fáj nekik: a pénztárcájukra.

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Hangar 13

MŰFAJ
akció

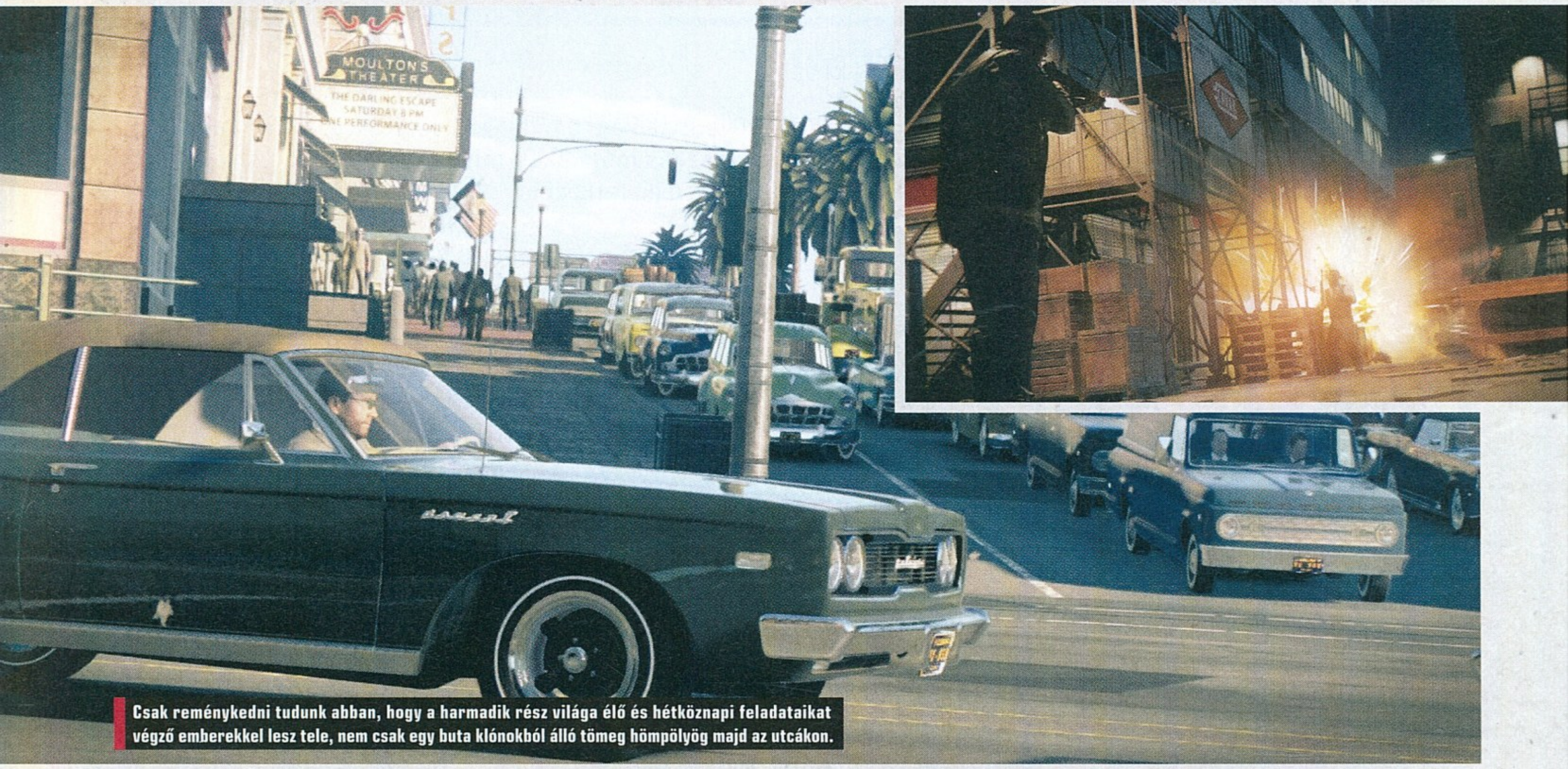
MEGJELENÉS
2016. 10. 07.

STÍLUSMINTA

Mafia II
2011 (2K GAMES)

Grand Theft Auto V
2015 (ROCKSTAR GAMES)

Az akciónak ezúttal is fontos szerepe lesz a játékmenetben, ráadásul a fedezékrendszer mellett kivégző mozdulatokat is kapunk, ami feldobja az élményt.



Csak reménykedni tudunk abban, hogy a harmadik rész világa élő és hétköznapi feladataikat végző emberekkel lesz tele, nem csak egy buta klónokból álló tömeg hömpölyög majd az utcákon.

A NAGYON BŰNÖS VÁROS

New Bordeaux városa kilenc kerültre van osztva, amiknek mindegyikében más módszerekkel próbálnak bevételhez jutni az olaszok. Akad francia negyed, kikötői negyed, belvárosi terület, ipari negyed, illetve a város végében ott van a mocsaras Bayou is, ahol a legkeményebb bűnözők rejtegetik legféltettebb titkaikat. Mindegyik kerültben másféle feladatok várnak ránk a hatalomátvétel felé vezető úton. Bayou-ban például szeszfőzdékre kell lecsapnunk, aminek hatására bevételtől esnek el a városi kocsmák, a belvárosban pedig zsarolóktól kell megmentenünk pár kereskedőt, akiktől védelmi pénzt próbálnak kizsarolni a csúnya olasz maffiózók. De a városban felüti fejét az olajszőkítés, a prostitúció, a drogkereskedelem és a szerencsejáték is, amikkel példás módon számolhatunk fel és... vehetjük át a hatalmat felettük, hogy nekünk termeljék a bevételt. Hogy, tessék? Azt hittétek, Lincoln egy makulátlan jófiú? Hősünket a helyi, fekete gengszterfőnök nevelte fel, szóval ennyit a törvényről és annak tiszteletéről. Csak nem képzeltétek, hogy egy Mafia című játékban a főhős keze tiszta marad?!

ILYET MÁR LÁTTÁL

Maga a játékmenet nagyjából marad azon a kitaposott úton, amit a Mafia és megannyi modern videojáték követ, tehát egy nézd-a-hátam stílusú, nyitott világú akciójátékot kell elképzelni, annak minden hozzávalójával együtt. A város hatalmas területe szabadon bejárható lesz, amihez természetesen autókat is kapunk,

melyeket, ahogy az elvárható, kérésre elénk szállítanak az embereink. Érdekesség, hogy flottánkat fejleszthetjük is, jobb felfüggesztéssel vagy vastagabb abroncsokkal látva el a verdákat, amiknek így nehezebb lesz kilőni a kerekeit. Új kocsikat persze NPC-ktől is eltulajdoníthatunk, de azokat nem tarthatjuk meg, így járműparkunkat más módszerekkel kell majd bővítenünk. Jó hír, hogy maga a vezetési élmény jóval barátságosabb, mint ami a Mafia 2 esetében fogadott minket, ahol minden autót olyan érzés volt vezetni, mintha csónakokat tolnánk az úton. Itt már könnyedén csúsztathatjuk a verdákat, gyorsabban reagálnak a kormánymozdulatokra, tehát az egész kocsikázás élvezetesebb lesz, ami rendkívül fontos, ha az időnk jelentős részét ezekben az autókban fogjuk tölteni.

NAGY AZ ESÉLY RÁ, HOGY A MAFIA A MÁSODIK RÉSZ BUKTÁJA UTÁN VÉGRE MEGKAPJA A RÉGÓTA VÁRT, MINŐSÉGI FOLYTATÁST.

Maga a harcrendszer a szokásos elemekkel operál, igazából semmi újat nem fog nyújtani azok számára, akik két percnél többet töltöttek el a GTA-ban vagy az előző részekben. A fedezékrendszeres, kihajolós technika hamar kézre áll majd mindenki számára: guggolás, kihajolás, fedezék mögötti fegyverújratöltés, gránáthajigálás – ismerős elemek köszönnek ránk. A Mafia 3 harcrendszere egyetlen területen mutat majd egyediséget, ez pedig annak brutalitása, amely látványos jelenetekkel dobja fel az unalomig ismételt lövöldözős részeket. Egy gyors gombkombinációval ugyanis bárkit, bármikor kivégezhetünk, ezek a speciális támadások pedig a környezettől függően lehetnek rendkívül brutálisak

AMIT A KIADÁSOKRÓL TUDNI

A Mafia 3, hasonlóan a legtöbb AAA-kategóriás játékhoz, különféle kiadásokban érkezik a boltokba. Először is lesz a hagyományos alapcsomag, aminek PC-s verziója 14 000 forint körüli áron lesz kapható – erről az egyről tudjuk, hogy Magyarországon biztosan forgalomba kerül. Emellett 80 euróért (ennek magyar ára még nincs) Deluxe változatban is megvásárolható lesz a játék, ami tartalmazza a szezonbérletet is, ennek viszont részletei még homályba vesznek. A szenvedélyes gyűjtők pedig beszerezhetik a Mafia 3: Collector's Editiont, amiben olyan nyalánkságok kapnak helyet, mint a játék zenei lemeze, ami stílusosan bakelit korongon érkezik. Ez kb. 150 eurót (47 ezer forint) fog kóstálni.

HADNAGY ÚRNAK JELENTEM!

Ahhoz, hogy főhősünk sikeresen leszámoljon a városába tévedt alvilági bandákkal, segítőkre, azaz hadnagyokra lesz szüksége, akik elvégzik majd helyette az olyan piszkos munkákat, mint a drogterjesztés vagy a lányok futtatása. Három főhadnagya, azaz kapitánya lesz, akik a következők:

Burke

Burke a városi roncstelep tulajdonosa, valamint a New Bordeaux-ban letelepedett írek közismert vezetője. Hasonlóan Cassandrához, ki nem állhatja az olasz maffiát, és gyakran indít egyéni akciókat az érdekeltségeik ellen. Rengeteg embere van, aminek Lincoln, a játék hőse gyakran hasznát veheti majd, hiszen közismert a mondás: sok lúd olasz disznót győz.

Cassandra

A Mafia-sorozat első női főszereplője, aki kemény kézzel irányítja a város haiti tagokból álló bandáját. Rendkívül rossz viszonyban van az olaszokkal, különösképpen azok vezetőjével, Sal Marcanóval. Cassandra nagyon jó kapcsolatokkal rendelkezik a magasabb körökben is, ezért aztán hasznos hadnagyunk lesz.

Vito Scaletta

Ha Vito neve ismerősen cseng, akkor az nem véletlen. Ő a Mafia 2 főhőse, aki a második világháborúból visszatérve, Empire Bay városában került kapcsolatba a szervezett bűnözéssel. Vito most New Bordeaux-ban él. 43 éves, börtönviselt, megtört, ősz emberként ismerjük meg, de persze a látszat csal: igazi keményfiúval állunk szemben.

vagy gusztustalanul véresek is. Kár köntörfalazni: a Mafia 3 az egyik legvéresebb, legkegyetlenebb videojáték, amit láttunk, ahol Lincoln nemcsak a fegyverével, hanem öklével és minden a keze ügyébe került tárggyal pusztítja el azokat, akik az útját állják. Ez pedig olyan felnőtt tartalom, amit tényleg csak azoknak ajánlunk, akik a Mortal Kombat láttán nem fordítják el fejüket a monitortól. Arzenálunk egyébként teljesen hétköznapi lesz, tehát használhatunk sorozatlövő fegyvereket, félautomata puskákat, sörételeseket, meg persze gránátokból és különféle robbanóanyagokból is bőven kijut majd, amelyekkel látványos akcióorgiává változtathatjuk a harcokat.

A HELYSZÍN ÉS AZ IDŐPONT ÚJ, ÁM VAN VISSZATÉRŐ KARAKTER, A TÉMA PEDIG A RÉGI: ÁTVENNI AZ URALMAT A MAFFIA FELETT.

De nem feltétlenül lesz szükségünk arra, hogy mindenkit halomra lőjünk. A küldetések megtervezésénél igyekeztek a készítők a legváltozatosabb lehetőségeket kínálni a játékosok számára, és gyakorlatilag teljesen ránk bízzák, hogyan akarunk megszabadulni egy problémától. Egy épület esetében mi választhatjuk meg, melyik emeleten, melyik ajtón akarunk bemenni, és hogyan akarjuk likvidálni az ott lévőket, ha egyáltalán szándékunkban áll a vérontás. Megpróbálhatjuk csendesen elintézni a dolgot pár nyakba döfött késszúrással vagy hangtompítós fegyverekkel, de ha bízunk a reflexeinkben, akár gépfegyvert ropogtatva is beronthatunk a főbejáraton. Mindenesetre mielőtt bármilyen küldetésre elmegyünk, érdemes lesz megbabrálni a környék telefonjait, hogy ezáltal lehallgassuk a helyi csatornákat, így juttatva magunkat értékes információkhoz. Ez egyébként rendkívül hasznos lesz, ugyanis ezután a játékban piros árnyékként jelennek meg a rosszfiúk a házak falain keresztül, tehát mindig tudni fogjuk, hogy ki merre járkál. Külön érdekesség, hogy megtehetjük azt is, hogy behatolás előtt elvágjuk a telefonvezetékeket, hogy a bent lévők ne tudjanak erősítést hívni, ha berúgva az ajtót rájuk rontunk.

BARÁTOK KÖZT

Ha pedig végeztünk az épület kipucolásával, többféleképpen is dönthetünk a helyi biznisz sorsával kapcsolatban. Megkímélhetjük az olaszokhoz hű vezetők életét és rájuk bízhatjuk az adott

Ellenfeleink kilövik a kerekeinket? Nem gond, hiszen a Mafia harmadik részében fejleszthetjük a verdákat, aminek hála strapabíróbb lesz a kasztni.

Akkor még egyszer, érthetően elmondom... a célunk az, hogy végre komolyan vegyenek minket, szóval a nemi szerves falfirkákat felejtsétek el, innentől vécépapírral dobáljuk meg a maffia épületeit.

terület irányítását, ők pedig ezáltal bónusz pénzmaggal és erőforrásokkal segítik a hatalomátvételünket. Ami viszont ennél jóval érdekesebb, hogy dönthetünk az ott lévők kiiktatása után arról, hogy ezeket a bűntanyákat kapitányainknak adományozzuk. A Mafia 3-ban ugyanis (lásd keretes anyagunkat) három hű szövetséges segít nekünk abban, hogy minden a legnagyobb rendben menjen New Bordeaux „felszabadítása" során. Vito, Cassandra és Burke triója mindvégig ott lesz mellettünk, ezért aztán kénytelenek leszünk rájuk bízni egyes menedékházak vagy teljes kerületek irányítását ahhoz, hogy minden flottul működjön. Azt viszont, hogy melyikükre bízunk egy-egy helyszínt, már nekünk kell eldönteni, s ez kérem szépen, a játék legnagyobb újdonságát nyújtja számunkra, alaposan megnövelve a program újrajátszhatósági értékét is. Ha például Burke-nek adunk egy területet, számíthatunk arra, hogy több embere fog csatlakozni hozzánk egy-egy küldetés alkalmával, akik jól jönnek, ha nagyobb, durva létszámfölényben lévő bandákkal akarunk leszámolni. Vito is hálás lesz, ha kap egy szeletet a tortából: ő új fegyverekkel és tárgyakkal bővítheti ki arzenálunkat, amit nem kell ecsetelni, hogy milyen hasznos is tud lenni egy lövöldözésektől tarkított kaland esetében. Végül pedig ott van Cassandra, aki befolyásos barátait veti latba, ha segítségre szorulunk. Ő például a telefontársaságnál dolgozó ismerősét kérheti meg arra, hogy dolgozzon nekünk, aki aztán elvághatja a telefonkábeleket egy általunk megjelölt helyen – és lám, ezzel el is jutottunk a korábban emlegetett lopakodós, beszivárgós küldetésmegoldáshoz.

Az viszont egy rendkívül fontos döntés lesz a részünkről, hogy kinek melyik területet adjuk, ugyanis három hadnagyunk nem igazán áll szoros barátságban egymással. Hataloméhségük szinte kielégíthetetlen, de ha az egyiküket túlságosan favorizáljuk, akkor a másik kettő nagy eséllyel zokon veszi azt, ez pedig jelentősen befolyásolni fogja a végkifejletet és az ahhoz vezető utat is. Döntéseink tehát alaposan bekavarhatnak majd a jövőbeni terveinkbe: megakadályozhatjuk, vagy épp elősegíthetjük azt, hogy egyes szereplők elhalálozzanak, s más-más partnerekre tehetünk szert, ha különféle módon intézünk ügyeket.

OKTÓBERBEN A HALAKKAL ALSZUNK

A Mafia 3 tehát játékmenet terén elég érdekesnek és izgalmasnak tűnik, de mi a helyzet a tálalással? Nos, úgy tűnik, hogy a Mafia 3-at az Unreal motor egy olyan, alaposan átvariált rendszere fogja működtetni, ami még az előző résznél kezdte meg a pályafutását. Az öregecske engine viszont nem vén engine, ezért aztán a látványra nem sok szavunk lehet, ha csak annyi nem, hogy a helyszínek kicsit puritánnak, berendezetlennek tűntek a kipróbálható verzióban. A karakterek animációja és a mimika viszont már most nagyon rendben van, ami különösen fontos, hiszen rengeteg átvezető videó gondoskodik majd arról a filmszerű élményről, amit a játék nyújtani szeretne. A zenei választék az egyik olyan eleme a Mafia 3-nak, amire méltán büszkék a stúdióban, ugyanis a '60-as évek telis-tele volt hihetetlen jó slágerekkel, amiknek fülbemászó dallamai ott fognak duruzsolni a hangszórókban a végigjátszás során. Többek közt olyan fergeteges számokat hallhatunk majd, mint a The Rolling Stonestól a Paint It Black vagy az Animalstól a House of the Rising Sun. Tehát nagyon úgy néz ki, hogy minden adott ahhoz, hogy egy kivételesen jó akciójáték érkezzen a Mafia 3 személyében, melynek hangulata önmagában már most olyan erős, hogy megvettek vele kilóra. Az persze már egy másik kérdés, hogy a játék mennyire mer vagy tud újat mutatni pár területen, és az abban található elemek valóban képesek lesznek-e arra, hogy egynél többször is rákattintsunk a new game opcióra.

DARABOLÓS FPS

[ÍRTA **SIKLARA**]

A Warhammer 40,000 minden idők legnépszerűbb asztali háborús társasjátéka, amelynek halálfejektől hemzsegő sötét világa eddig változó minőségű videojátékokat ihletett, az ígéretesnek tűnő Space Hulk: Deathwing azonban felkavarni látszik az állóvizet.

Rajongóként is igazi kihívás lehet számon tartani a gomba módon szaporodó Warhammer-játékokat, azok számára meg, akik különösebben nem is konyítanak a témához, úgy tűnhet, hogy mostanában boldog-boldogtalan a brit Games Workshop valamelyik asztali társasjátékának adaptációján dolgozik. Valamelyest könnyít a helyzeten, hogy a rengeteg licencelt játék java sajnos nem érdemel túl sok figyelmet, cikkünk tárgya azonban egyike az üdítő kivételeknek.

A Source engine körüli modder szcénából kinőtt Streum On Studio még 2013 augusztusában jelentette be, hogy egy, a Warhammer 40K világában játszódó FPS-en dolgozik, mégpedig olyan témában, amiben már rendelkezik némi tapasztalattal. Első játékuk az E.Y.E: Divine Cybermancy volt, mely egy steampunk stílusú FPS, szerepjátékos elemekkel dúsítva, és amiben méretes és gazdagon díszített páncélban masírozó szerzetesek harcoltak a nagyhatalmú Föderáció ellen egy disztopisztikus jövőben. A rendkívül ambiciózus vállalkozás, ha tökéletesre nem is, de mindenképpen egyedire sikeredett, a sok türelmet igénylő beletanulás azonban csak a legádázabb System Shock-rajongókat nem üldözte el, akik viszont műfaján belül igazi indie gyöngyszemnek tartják.

A Space Hulk: Deathwing kis túlzással ugyanez pepitában, csak most a világot és a háttértörténetet a Warhammer 40,000-univerzum egy népszerű oldalága, a Space Hulk szolgáltatja, és az azonos című társasjátékon alapul. A szintén szerepjátékos és taktikai elemekkel vegyített belső nézetes lövöldében egy négyfős űrgárdista csapat vezetőjeként irtjuk a génorzókat, gigászi, elhagyatott űrhajók fedélzetén, értékes technológiák után kutatva. A küldetésekből felépülő kampány egyedül is teljesíthető, de akkor tündököl igazán, ha társaink irányítását nem bízzuk a gépre, hanem a méretes pályákat a négyfős co-op nyújtotta lehetőségeket maximálisan kihasználva, barátok oldalán daráljuk végig. A játékot a francia Focus Home Interactive adja ki, és ha minden jól megy, még valamikor idén megjelenik.

Ha egyedül nem lenne izgalmas, a Space Hulk új feldolgozása szerencsére többjátékos akciót is kínál, így csapatban az igazi.

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Streum On Studio

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2016

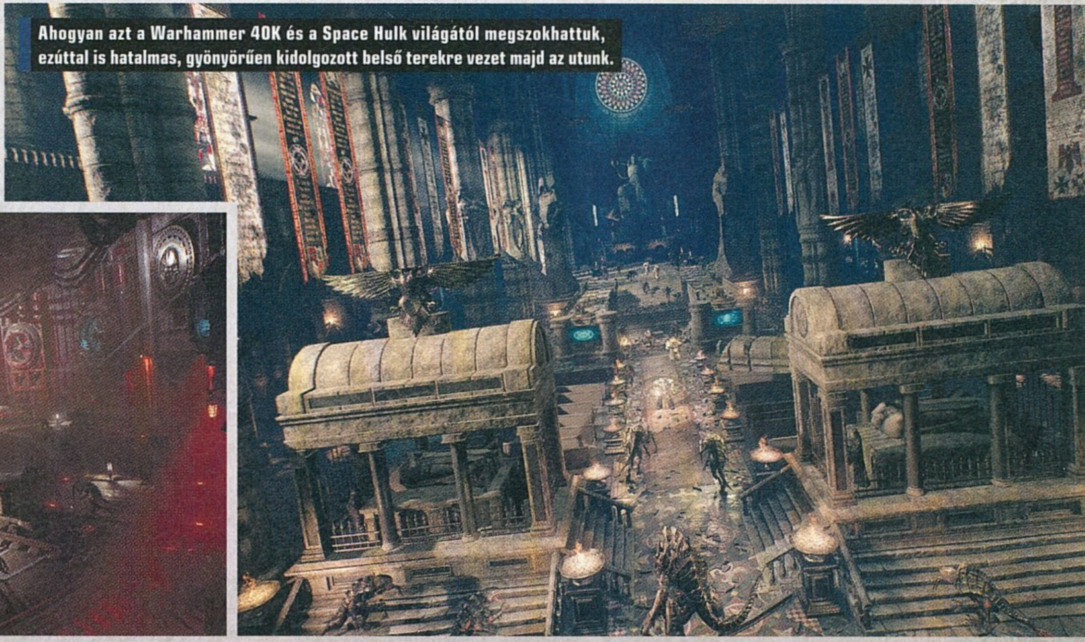
STÍLUSMINTA

Space Hulk
2013 (FULL CONTROL)

Aliens: Colonial Marines
2013 (SEGA)

WARHAMMER 40K LAIKUS SZEMMEL

A W40K-univerzum báját a kiváló alapanyagul szolgáló, egyetemes történelem, valamint a rengeteg elszállt túlzás adja. Felfoghatatlanul nagy teret és több évmilliós időszakot ölel fel, amihez képest az Emberiség Birodalmának negyvenezer éves históriája egész emészthetőnek tűnik (de azért nem szigorlatoznék belőle). A 41. évezredben a Birodalom, élén az embernek már alig nevezhető, tízezer éve az arany trónprotézisében „élő" Istencsászárral, mintha történelmünk legsötétebb fejezeteinek egy disztópiához képest is egészen borzalmas egyvelege lenne. A több millió


Ahogyan azt a Warhammer 40K és a Space Hulk világától megszokhattuk, ezúttal is hatalmas, gyönyörűen kidolgozott belső terekre vezet majd az utunk.

Nem átverés, jelenleg úgy tűnik, hogy a belső nézetes lövölde ilyen, vagy ehhez hasonló látványvilágot produkál a génorzók pusztításához. Ámulunk és bámulunk.

csillagrendszert magába foglaló imperium jelképeivel, latin titulusaival és elborult fanatizmusával egyszerre emlékeztet a hanyatló Római Birodalomra, illetve a katolikus egyházra, annak legsötétebb óráiban, míg az erőszakkal fenntartott hatalom, és a folyamatos külső és belső ellenség utáni hajsza a Szovjetunió kegyetlen módszereit juttatják eszünkbe.

Hogy továbbvigyük a történelmi párhuzamot, a 41. évezred birodalma leginkább a katonacsászárok időszakára emlékeztet, akik egy illúzióba kapaszkodva próbálták fenntartani a dicsőséges és hatalmas Római Birodalom látszatát, miközben tisztában voltak vele, hogy az egész bármikor széthullhat, ezért mindenkiben halálos ellenséget láttak. A paranoiából gyakran őrületbe forduló túlkapások sora, vagy „a legjobb védekezés a támadás" elvének állandó érvényesülése ugyanezen okokkal magyarázható a W40K világában is, ahol a hadsereg elitjét a génmódosított harcosokból álló, rendházakba tömörülő Űrgárdisták alkotják. Az ő feladatuk többek között a Birodalom védelme, illetve a Technológia Sötét Korának nevezett időszakból származó elveszett tudás felkutatása (és ezzel meg is érkeztünk a Deathwinghez).

Bájos jövőkép, pedig a többi fajról, a hipertérről, az istenekről, vagy a Káoszról még nem is beszéltünk. Erre az erős alapra borítsunk még rá minden elképzelhető sötét és gonosz dolgot, kezdve Tolkien orkjaitól a keresztény misztikán át a mechás animékig, és meg is kapjuk a világot, amely milliókat ejtett rabul. Ugyanazért lehet imádni, amiért utálni: mindent a nagybetűs ERŐSZAK ural, teljesen mindennapos, hogy az emberiség és idegen fajok között dúló űrháborúk során milliók pusztulnak el, minden sarkon halmokban állnak a koponyák, a gigászi páncélokban angyalként repkedő antihősök pedig láncfűrésszel párbajoznak, világégéssel a háttérben. Minderre a kicsit erőltetett „disztopisztikus-gótikus sci-fi/fantasy" műfaji meghatározást húzták rá, ami lehetővé teszi, hogy gyakorlatilag bármilyen korszak fegyvereit és művészeti irányzatát bele lehessen passzírozni, így a bazinagy futurisztikus plazmafegyverek mellett jól megférnek a méretes pajzsok és kalapácsok, valamint a gótika. Ez ugye azért jó, mert ezek mindegyike nagyon metál.

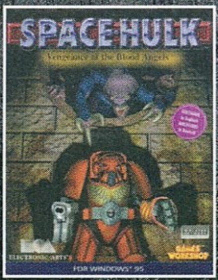
KLAUSZTROFÓB ŰRHORROR

A 2013-as bejelentés óta nem sok derült ki a fejlesztés alatt álló játékról, hiszen a hosszabb-rövidebb sajtóközlemények, a rövidke videók

Space Hulk-történelem

1993

A legelső Space Hulk témájú játék DOS-ra, Amigára és PC-98-ra jelent meg az Electronic Arts fejlesztésében, amelyben lomha Űrgárdista alakulatokat irányítva kellett felvenni a harcot a fürge génorzókkal. Félelmetes hangulatát és pörgős játékmenetét csak frusztráló nehézsége ellensúlyozta némileg, miközben az FPS külső és a taktikázás kettőssége jellemezte.



1995

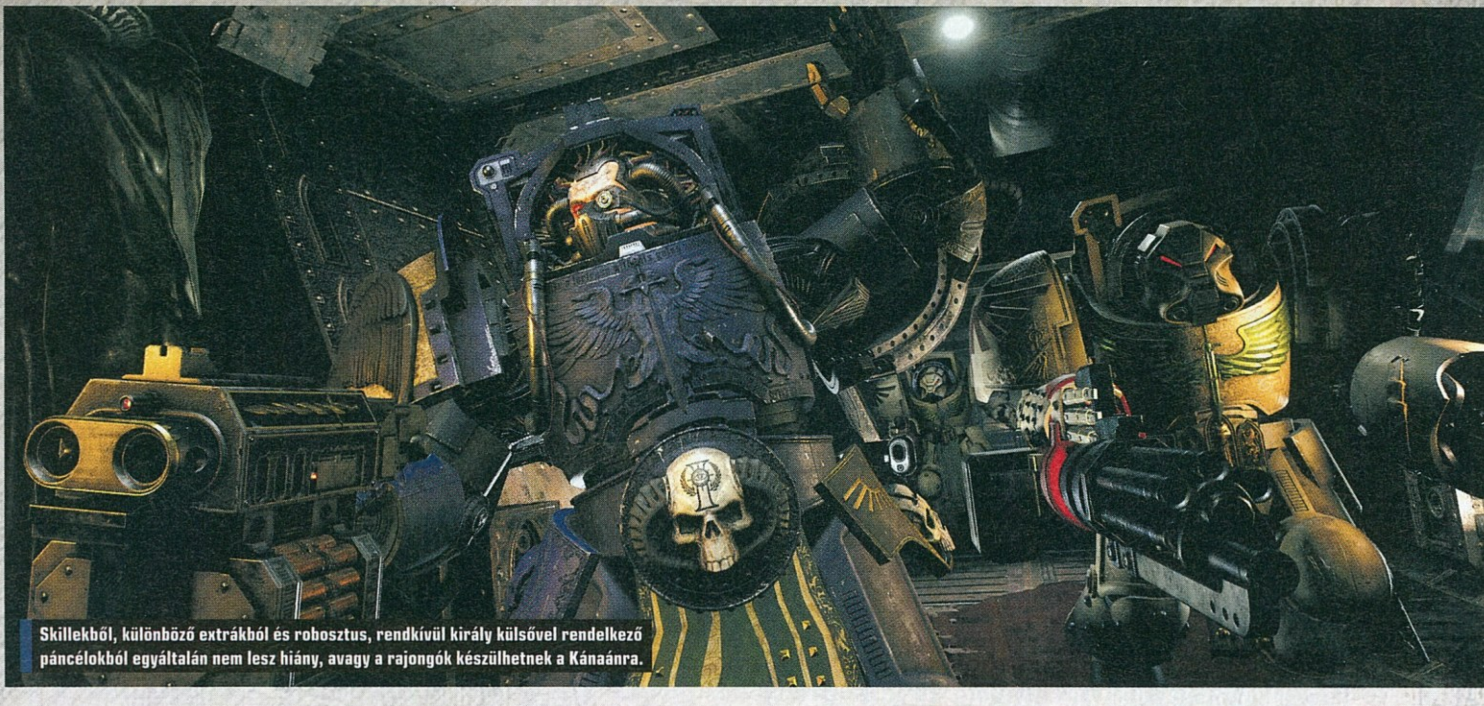
A '93-as Space Hulk folytatása szintén az EA gondozásában jelent meg PC mellett 3DO-ra és PlayStationre is, elődjéhez hasonlóan a belső-nézetet ötvözte a valós idejű taktikai elemekkel. Kezdetben egyetlen, majd egy teljes csapat Terminator űrgárdistát irányíthattunk, emellett egyjátékos, és co-opra kihegyezett játékmódokat is tartalmazott.

2013

A Full Control felülnézetes, körökre osztott stratégiai játékában Véres Angyalokat irányítunk, akik a Sin of Damnation űrhajó szűk folyosóin veszik fel a küzdelmet a génorzókkal. Kiforratlansága és az eredeti ötletek hiánya miatt felemás kritikákat kapott, de a kiéhezett rajongók elnézőek voltak, már csak kihívással teli játékmenete miatt is.

2014

Tanulva a visszajelzésekből a Full Control csapata készített egy hasonló, előzményétől független játékot, ám ezúttal bátrabban elrugaszkodtak az asztali verzió szabályaitól, és a sok új fegyver és küldetés mellett egy sor új szerepjátékos elemmel és egyéb játékmechanikai ötletekkel javították a felemás összképen.

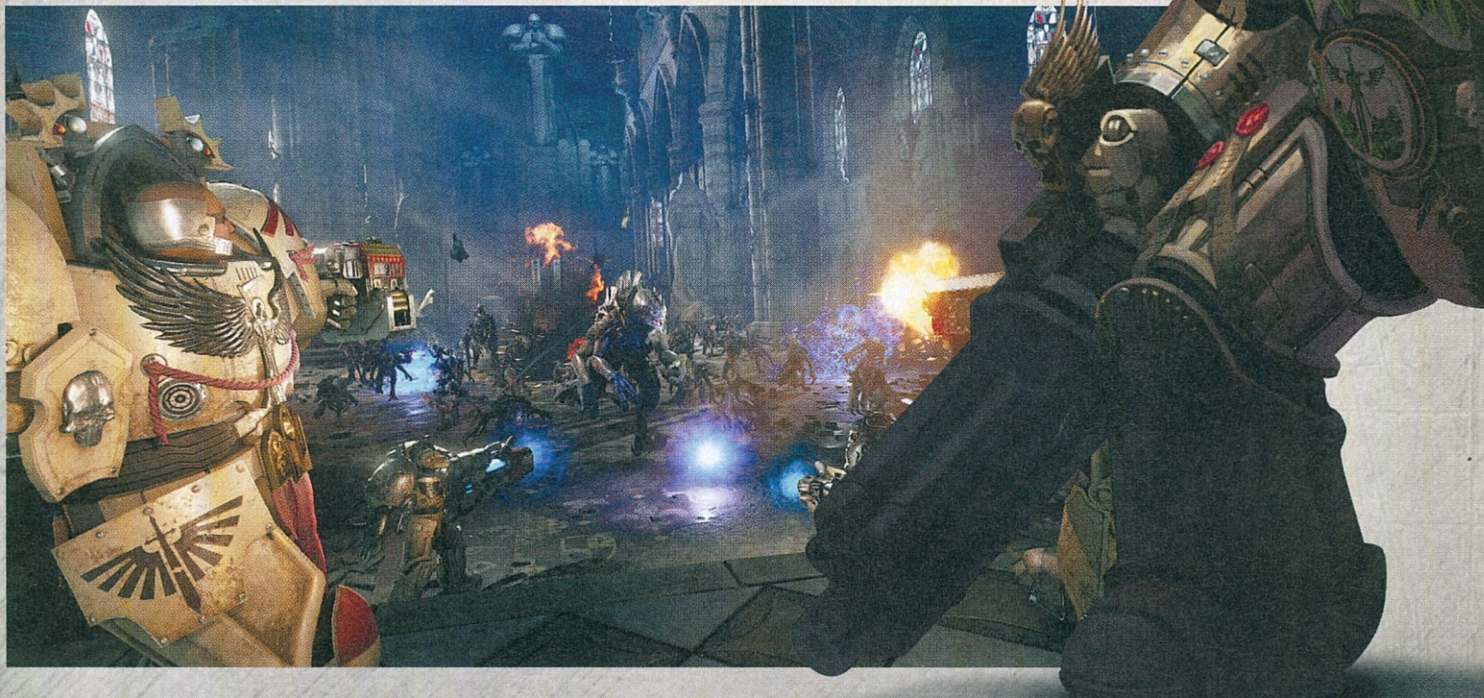


Skillekből, különböző extrákból és robosztus, rendkívül király külsővel rendelkező páncélokból egyáltalán nem lesz hiány, avagy a rajongók készülhetnek a Kánaánra.

vagy screenshotok inkább csak a rajongók érdeklődésének felspannolására szolgáló infómorzsák voltak. Ezt a hírapályt orvosolta az április végén napvilágot látott trailer, amely végre tényleges játékmenetet tartalmaz, emellett pedig az összes eddigi főbb tudnivalót csokorba gyűjtötte, helyenként némi új információt is hozzácsapva. Megtudjuk, hogy a játékos egy elveszett tudás felhalmozására szakosodott Könyvtárosként parancsol három gép vezérelte, vagy barátok által irányított űrgárdistának, akik a Sötét Angyalok légiójának elit halálosztó brigádjába, a Halálszárnyba tartoznak (innen a cím). A négyfős alakulat feladata az évezredek óta a hiperviharok mentén űrben sodródó, gyakran egymásnak csapódott űrhajókból, meteorokból és űrszemétből kisebb holdnyi méretűre nőtt űr-óriások (space hulkok) roncsainak felderítése, építészetük tanulmányozása, elveszett harci ereklyék és technológiák felkutatása, valamint a fedélzetre költözött potyautasok likvidálása. A történetről egyelőre annyit tudni, hogy írásába a játékdizájner Gav Thorpe is beszállt, aki Warhammer 40K regények mellett szabálykönyveknél és kódexeknél is közreműködött, így a témában jártas rajongók easter eggek garmadájára számíthatnak.

Ha felidézzük A bolygó neve: Halál záró harcjelenetét, amelyben Ripley a Power Loader nevű exoskeleton segítségével pofozza fel a xenomorf anyakirálynőt, akkor nagyjából képbe kerülünk a Space Hulk: Deathwing játékmenetét illetően. Persze a Power Loader helyére képzeljünk egy harcra kifejlesztett Terminátor páncélt, az alienek helyére meg egy hasonlóan rusnya és agresszív, négykarú idegen fajt. A szörnyek egyesével esélytelenek az irtásukra kiképzett űrgárdistákkal szemben, ezért falkában vadásznak, és olyan létszámfölényüket kiaknázó taktikákat vetnek be, mint a bekerítés és a hirtelen rajtaütés. A lomha mozgású, közelharcban hátrányba kerülő űrgárdisták számára elengedhetetlen a csapatmunka, gépi társak esetén kiegészülve a megfelelő utasításokkal, hiszen egy elfoglalt folyosószakasz, vagy jókor bezárt zsilip életet menthet azzal, hogy jelentősen lelassítja, vagy egymástól elvágja a túlerőben és sebességfölényben lévő lényeket. Az állandó kihívásról dinamikus mesterséges intelligencia gondoskodik, vagyis ha nagyon jól játszunk, ellenfeleink érezhetően agresszívabbá válnak, ha viszont gyengülünk, ők sem fogják feleslegesen vásárra vinni a bőrüket (bár szerintem épp ilyenkor lenne logikus végezniük a csapattal).

Különböző karakterosztályokba tartozó embereink egyéni tudásukra támaszkodva csapnak szét a hordákban özönlő randaságok között, harci teljesítményükért pedig Buzgalom Pontokat kapnak,



Na de mi az a Space Hulk?

A Space Hulk egy kétszemélyes asztali társas, amelynek első kiadását 1989-ben adta ki a Warhammer 40K franchise-ból a sok társasjáték, könyv, figura, kártya és videojáték révén kegyetlenül meggazdagodott brit Games Workshop. Az egyik játékos hatalmas, elhagyatott űrhajók felderítésére küldött Terminator-osztályú űrgárdisták csapataként, míg a másik az ezeken tanyázó génorzókat irányítva játszik. A hajó belsejét megjelenítő, szobákból és folyosókból álló tábla puzzle-szerűen összeilleszthető elemekből áll, amin 2-3 centis figurákkal mozognak a játékosok. A könnyen tanulható szabályrendszerű, gyors játszmáiról híres társasjátékot asszimetrikusság és kiszámíthatatlanság jellemzi, ugyanis a két faj eltérő erőviszonyokkal és képességekkel rendelkezik, továbbá mindkét fél előtt rejtve van némi információ (például az űrgárdisták nem tudják, hány génorzó van a hajón).

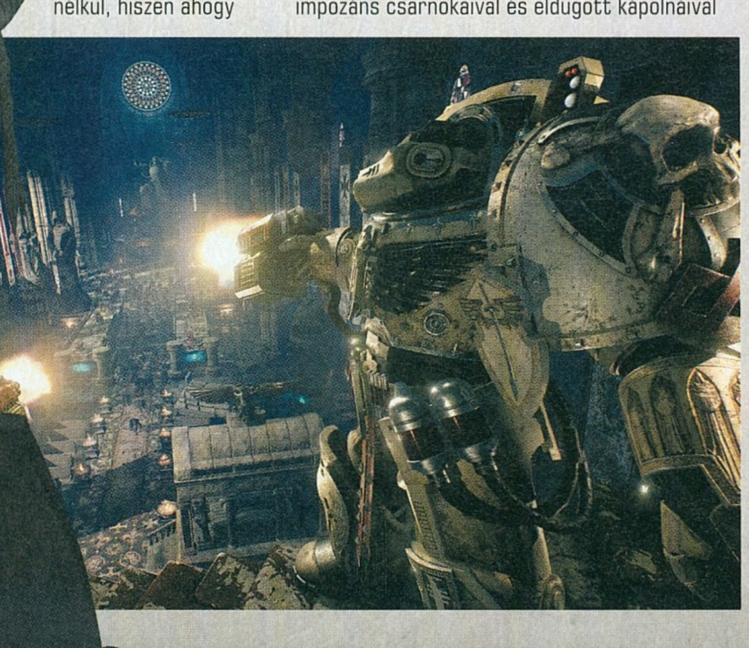
amelyekkel skilleket fejleszthetünk, és öt eltérő fán elosztott különleges képességeket nyithatunk meg. Ezek egyre brutálisabb fegyverek használatát teszik lehetővé, plusz Könyvtárosként elérhetőek a mágiához hasonló pszi-képességek is. Az elsődleges és másodlagos kategóriába sorolt fegyverek a társasjátékok arzenáljából kerülnek ki (Villámkarom, Viharkalapács, Pokoltűz, és hasonlóan hangzatos nevű darabok), a küldetések elején pedig kiválaszthatjuk a játékstílusunkhoz passzoló felszerelést, amit később bővíthetünk, illetve testreszabhatunk. Nem árt észben tartani, hogy űrgárdistánk teste sérülési zónákra van osztva, ezért ha például páncélja egyik karja súlyosan megsérül, akkor abban már nem tud fegyvert tartani. A hajók mélyén génorzó hibridek is előfordulhatnak, akik a roncs eldugottabb zugaiban talált fegyvereket is ellenünk fordítják, de az előzetes végén a génorzók evolúciójának csúcsát jelentő Broodlord is beköszön. Mivel a space hulkok megjárták a hiperteret, ami egy démonok és Káosz uralta alternatív univerzum, fedélzetükön az űrgárdisták akár orkokkal, vagy a Káosz isteneinek követőivel is összefuthatnak, legalábbis az asztali verzióban. Remélhetőleg nem ússzuk meg őket a játékban sem.

Ocsmányságokból bőven jutott a régóta elhagyatott űrhajók fedélzetére, ráadásul még nem tudjuk biztosan, mennyi veszéllyel kell majd szembenéznünk a játékban.

KÖLNI DÓM AZ ŰRBEN

A fent leírtak többsége aligha működhet megfelelő pályadizájn nélkül, hiszen ahogy a cím is sugallja, az igazi főszereplők a felfedezésre váró, borzalmakat és kincseket egyaránt rejtő titokzatos helyszínek. Minden küldetés más-más hajón játszódik, amelyek nagyrészt valamelyik könyvből vagy társasjátékból köszönnek vissza, és mindegyik alaprajza és külseje az egykori tulajdonos ízlésvilágát tükrözi. Habár a készítők leginkább a szűk tereken vívott élet-halál harcokat hangsúlyozzák, ne legyenek kétségeink afelől, hogy a játék bővelkedni fog hatalmas terekben is. Erre garancia az, hogy az eddig leleplezett két helyszín az Olethros, illetve a Fekete Templomosok Adeptus Mechanicus nevű hajója, amely hatalmas belmagasságú impozáns csarnokaival és eldugott kápolnáival tökéletes példa a W40K egyedi látványvilágára, hiszen leginkább egy gótikus katedrálissal keresztezett űrhajóra emlékeztet. A játék alatt a már sok FPS-ben bizonyított, pazar látványt garantáló Unreal 4 engine dübörög, az előzetes képek és videók pedig csak úgy árasztják magukból a sajátosan nyomasztó képi világból következő „depi vagyok, öngyi leszek” hangulatot, miközben elképesztően látványos és pörgős csatajeleneteknek lehetünk szemtanúi.

Izgalomban, lövedékben és erőszakban gazdag FPS várható a Deathwing képében, amit semmiképpen sem hagynánk ki.



A Warhammer témájú játékok többsége igyekszik minél hűebben követni az asztali játékok jellegét és szabályait, épp ezért a többségük felülnézetes, taktikai darab, sok időt és türelmet igénylő pepecselős játékmenettel. A Streum On csapata jól ráérzett arra, hogy egy taktikai töltettel és szerepjátékos karakterfejlesztéssel megbolondított, csapatalapú horror FPS-sel jóval nagyobb közönséget szólíthatnak meg. Rejtély, hogy más eddig miért nem csapott le a lehetőségre, hiszen az emberek vs. idegenek felállásból szinte logikusan következik egy adrenalinpumpáló lövölde, ami a kiegyenlítetlen erőviszonyok miatt a reflexekre és a gyors gondolkodásra egyaránt épít. A Space Hulk nagyszerű alap abban a tekintetben, hogy oldalágként a W40K lore mélyreható ismerete nélkül is abszolút élvezhető, ugyanakkor éppen ezért könnyedén beránthatja az univerzumba az olyan témára fogékony újoncokat is, akik egy Dead Space-hez, Doomhoz, vagy Alienhez hasonló sci-fi horrorra bármikor kaphatóak. Bevallom, én is ilyen vagyok, és borzasztóan várom!

VISSZATÉRÉS AZ ÉDENBE

MERIDIAN SQUAD 22

EARLY ACCESS

[ÍRTA TIKA] **Ritka és kivételes pillanat, amikor egy hivatalosan még be sem jelentett játék korai verziójával futhatunk próbaköröket, különösen, ha magyar fejlesztésről van szó. A Meridian: Squad 22-ben visszatértünk tehát a különös planétára, hogy felkutassuk és megmentsük az előző rész bátor telepeseit…**

Három évvel ezelőtt bukkant fel a Meridian a hazai játékfejlesztés horizontján, és szinte rögtön a reflektorfénybe került Tarsoly Ede neve. A fiatalember azzal hívta fel magára a figyelmet, hogy egyedül vágott bele egy, a távoli jövőt feszegető stratégiai játék fejlesztésébe, és az Elder Games név mögött megbújó one-man show ezután tovább folytatódott. A 2014-ben megjelent Meridian: New World után, 2015-ben már egy shoot' em up alkotással, a Solar Shift EX-szel jelentkezett a bullet hell szubzsánerben (ez ugye az egyik legdurvább verzió, amikor az egész képernyőt beteríti a folyamatos, ellenséges tűz), és azóta sem pihent a babérokon. Időközben ugyanis rohamléptekkel készült a Meridian folytatása, a Squad 22.

Először rágjuk át magunkat a kötelezőn, nevezetesen azon, hogy milyen is volt a Meridian: New World! Nos, abban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy erről nem kell túl sokat regélnem, mert elég, ha beélesítitek az újsághoz mellékelt kódot, és máris felfedezhetitek egy különös, kolonizálásra váró bolygó legfontosabb titkait. A titkokon túl pedig egy jól megírt forgatókönyv és egy klasszikus sci-fi alapú RTS vár rátok, kiegészítve a központi űrhajón, a Magellánon lefolytatható nyomozással. Nos, a Squad 22 hasonlóan indít, és az eddig látott négy pálya annyiban mindenképp beszédes, hogy a CCS Raptor (az új űrhajó) tulajdonképpen a Magellán nyomait kutatja – újabb jó példa arra, hogy a földi gondolkodás minden baljós fordulatot sejtető problémát bármikor képes tetézni egy másik feláldozható, kutató-, mentőalakulattal. A Raptor egyébként jóval kisebb hajó, négy központi szereplővel. Ebből mi a Mark Quinn nevű, egykori elitosztagost alakítjuk, és rögtön el is kezdhetjük gyakorolni a mesterséget, mert a megérkezéskor szép új űrhajónkat úgy ledörgölik az égről, hogy csak na.

A BOLYGÓ A RÉGI, A HÁBORÚ ÚJ…

Amint kapcsolatba kerülünk a bolygófelszínnel, egy rejtélyes védelmi rendszer lép működésbe, és jön a szokásos RTS dorgálás. A pálya túloldalát elfoglaló fél egyébként többnyire ugyanazt a haditechnikát használja, mint mi, ennek oka pedig az első rész egyik nagy felfedezéséhez köthető (tekintve, hogy ez a teljes játékunk, nem lőném le a poént), de Ede elmondása szerint itt is lesz még meglepetés, például egy titokzatos kísérlet eredményeivel is szembe kell majd néznünk. Maga a játékmenet, legalábbis az építés rész nem sokat változott: gyűjtjük a piros kristályt, a Shardiumot, bár ezúttal már dedikált drónok szaladnak el vele a főépülethez, ám az erőmű, siló, barakk, gyár, légiplatform útvonal ugyanúgy működik, mint régen. Utána pedig, ahogy a csövön kifér, lehet gyártani az egységeket.

Elsőre kicsit meglepett, hogy eltűnt a moduláris fegyverzet, a New Worldben ugyanis minden egység holorácsára saját magunk választottunk gyilkoló szerszámot, például rakétát, ha területet akartunk sebezni, vagy ionsugarat a páncélrepesztéshez és így tovább. Most annyiban más a dolog, hogy fix a csúzli, viszont több tank, ember és repülő áll rendelkezésre, plusz a gyalogság – páncélosok – légierő háromszög mellé Ede felpattintotta a hadiflottát is. Utóbbi még nem tagozódott be teljesen, mert a korai verzióban a naszádok látványosan a partot lőtték a földi erők helyett, de épp a legszebben megkomponált pályán – egy a tengerre épült, átjárókkal és helyőrségekkel megtűzdelt etapon baromi jól mutattak, és ha sikerül komoly vizes alapot tenni alájuk, később még jócskán beleszólhatnak a történetbe. Az új egységek, védelmi lövegek, páncélok és a gazdaság fejlesztése egyébiránt teljesen egyedülálló mederbe lett terelve, konkrétan a pályákra véletlenszerűnek tűnő mintában kiszórt kaniszterek gyűjtögetésével lehet friss technológiát feloldani. Ez persze nem jelenti azt, hogy az első

ADATOK

KIADÓ
Headup Games

FEJLESZTŐ
Elder Games

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2016. augusztus/ Korai hozzáférés május

STÍLUSMINTA

Starcraft 2
2010 (BLIZZARD)

Etherium
2015 (FOCUS HOME)

Mi az a Squad 22?

Ede mesélt a címadó alakulatról is, amely mint elmondta, az Egyesült Földi Tanács 22. speciális osztaga, és gyakorlatilag ad-hoc módon rakták össze erre az útra. A 21 másik, korábbi csapat szintén jelentős szerepet játszott a játék univerzumának eseményeiben, néhány majd említésre is kerül a történetben. A Meridian köré szőtt világot egyébként nagyban inspirálták Asimov könyvei, ezek voltak ugyanis Ede kedvenc olvasmányai. Érdekes még, hogy a Squad 22 hogyan viszonyul az első részhez, ugyanis erről meg azt mesélte, hogy „kronológiailag a Squad 22 azután játszódik, hogy a New World kolonistái már elhagyták a Földet, viszont a New World központi fordulata még nem történt meg – hisz a Squad 22 nyomait egy ponton a Meridian: New Worldben is megtalálod."

Itt-ott a játék hasonlít kicsit a Starcraftra, de ez minden téren jól áll neki, és még plágiumról sem beszélhetünk. A Meridian-sorozat egy remekül felépített világot kínál, ráadásul a tervek szerint több várható folytatással.

epizódot jellemző parancsnoki képességek teljesen eltűntek, csak épp most egy három részre tagolt (combat-economy-defense) rácsból bogozhatók ki az olyan alap cuccok is, mint a területre ható javítás, vagy az egységgyártás felpörgetése. Úgyhogy nem véletlenül van ott a lehetőség, hogy a pályák befejezése után a játékos bármeddig túlórázhat – magyarul célszerű mindig, minden mintát (kanisztert) felkutatni.

SZERET MESÉLNI!

Esztétikai szempontból a Meridiánnál már a kezdetek óta érezni egy kis starcraftos deja vu-t, talán a kristályos nyersanyag teszi, vagy talán az, hogy az épületek és az egységek itt-ott hajaznak a terran felszerelésére, mindenesetre mindez jól áll neki. Az új grafikai köntös pedig egészen mutatós, és a csaták intenzitása is megfelelő. Az eddig hallott zenei részt kiválónak mondanám, és a szinkronhangok is nagyon egyben vannak, ami erre az árkategóriára azért szintén nem jellemző. Egyébként a Squad 22, ahogy anno a New World is, kimondottan a és fejlesztésekkel is neki lehet futni. A négy elérhető misszióból az egyik ráadásul a Földön, a múltban játszódott (flashback jelleggel), és egy új, politikai szálat is behozott a kormány és a titkos kísérletek kapcsán, aminek szintén érdekes kifutása lehet. Mint mondtam, nincs többjátékos opció, de a játék szavatosságát jócskán megnyújthatja például az új Conquest mód. Utóbbi lényege, hogy a területfoglalós rendszerben egyre nehezebb pályák felé terjeszkedhetünk, amíg teljesen meg nem szálljuk a planétát. Ide amúgy egy dedikált, csak ezt a fejezetet erősítő fejlesztési rendszer is tartozik.

REMÉLEM, A MENNYBE JUT...

Az ellenséget szerintem maga a sátán programozta személyesen! – jegyezte meg epésen anno az egyik steames vásárló a Meridianról. Nos, a sátán,

Szinte egyedül, sok több fős csapat munkáját leköröző formában? Hihetetlen, de Ede ezúttal is megcsinálta!

szóló tartalomra, kvázi a történetmesélésre épül. Így minden küldetés a Raptor fedélzetén, némi beszélgetéssel kezdődik (ebből most kevesebb van), majd jön egy mozgóképes betét (általában egész jó), aztán néha még egy kisebb elágazás is belefér, például a második küldetésnek támadó és védekező oldalról – azaz eltérő pozícióból vagyis Tarsoly Ede tényleg nem finomkodott a nehézségi szint beállításainál, ebben már most sokkal jobb a Squad 22, de azért még van mit csiszolni. Összességében kellemes kis alkotásnak ígérkezik, és ha a flottát sikerül hasznosan beilleszteni, továbbá az előző rész történetéhez mérhető drámai fordulatok is meglesznek, akkor kellemesen fogunk szórakozni!

Többféle módon megoldható missziók, változatos küldetések. Mi mást várhatnánk még egy jó kis RTS-től, ami emellett a klasszikusokhoz is hű.

„SZÁMOMRA AZ ALKOTÁS AZ IGAZI JUTALOM"

ELDER GAMES

[ÍRTA TIKA] **Duplán is a Meridiané ez a hónap, úgyhogy megkerestük Tarsoly Edét, és jó alaposan kifaggattuk arról, milyen is magányos farkasként járni a játékfejlesztők rögös ösvényeit. Egyúttal persze a Squad 22-ről is betáraztunk néhány kérdést…**

Először is megkérnélek, hogy pár szóban mesélj a kezdetekről, és az Elder Gamest is mutasd be! Apropó, az EG még mindig egyszemélyes vállalkozás?

Párhuzamosan, 12 éves koromban kezdtem el tanulni a programozást és a zeneszerzést, majd 19 évesen fejeztem be első játékom, az Arcant, mely egy saját engine-re épült, körökre osztott sci-fi stratégiai játék volt. Az Elder Games 2007-ben indult, és 2011-ben alakítottam át egyszemélyesre. Bár tényleges tag csak én vagyok, kisebb-nagyobb mértékben, időről időre azért bedolgozik néhány grafikus, illetve most a Meridian: Squad 22 esetében a Hexany Audio hangeffektes csapata is végigkísérte az egész projektet.

Honnan jött az inspiráció, hogy épp a játékfejlesztés legyen a hivatásod?

Egyszerre több terület is érdekelt – történetmesélés, zeneszerzés, filmkészítés. A játékfejlesztés az a hivatás, ami ezeket mind összefogja.

Ma, amikor egy közepes fejlesztőcég is méretes szakembergárdával dolgozik, egyáltalán, hogyan tudod tartani ezt a tempót (2014-ben Meridian: New World, tavaly a Solar Shifter EX, idén pedig a Squad 22)?

Közelítsük ezt meg abból a szemszögből, hogy mivel nincs méretes szakembergárdám, nem kell meetingeken elmagyaráznom az egész csapatnak az elképzeléseimet, hanem azonnal nekiláthatok magának a megvalósításnak. A másik „titok" az indie-létben rejlik – párhuzamosan több projekten is dolgozom, mindig épp azon, amelyikhez kedvem van. A Solar Shifter EX fejlesztése közben is munkálkodtam már a Squad 22-n, ezért van már a játék kiadásközeli állapotban.

Mivel egyszerre vagy programozó, zeneszerző, grafikus etc., vannak olyan fázisok, amiket nyűgként élsz meg (vagy mondjuk, kevésbé szeretsz)?

A grafika nem az erősségem, épp ezért ezt szoktam a legtöbbször kiadni külsősöknek. Ettől függetlenül az effekteket én készítem, illetve több neten fellelhető, kész modellt szoktam „meridianosra" szabni. Ezt a fajta munkát kedvelem a legkevésbé. A legjobban a történetmesélést, illetve az ehhez tartozó átvezető videók készítését szeretem. Ezek tervezése, kivitelezése olykor hónapokig tart, ráadásul az a fajta vagyok, aki nagyon szeret elszöszölni a részletekkel, nem ritka, hogy heteket töltök egy néhány másodperces snitt tökéletesítésével.

Példakép (játékfejlesztő)?

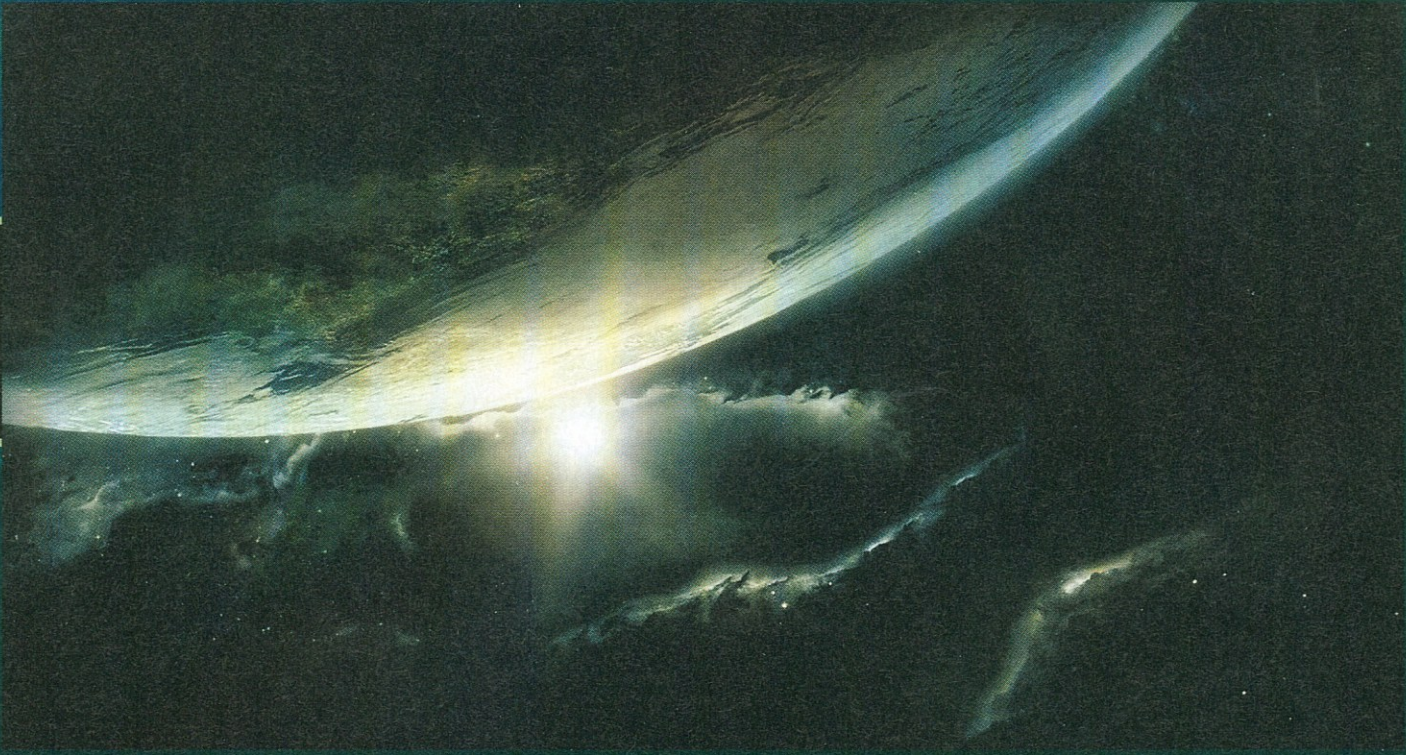
Lorne Lanning, 1997-ben egy személyben kidolgozta az Oddworld világát, és megalkotta az Abe's Oddysee-t, ezzel lefektetve egy újfajta, karakterközpontú történetmesélés alapjait. Az a cím mind a mai napig nagyon meghatározó számomra, és még mai szemmel is elképesztően innovatív.

Hogyan látod a jövődet? Van valamiféle konkrét cél, elismerés ahová el szeretnél jutni?

Elképesztő mennyiségű ötletem van, és szeretnék nagyobb, ambiciózusabb projekteken dolgozni. Számomra maga az alkotás a legnagyobb jutalom, a cél pedig: szép lassan minden projektet megvalósítani.

No, de térjünk rá a Squad 22-re! Láthatóan elég markáns a különbség a New Worldhöz képest. Milyen jelentősebb változások történtek?

Bekerült a vízi hadviselés, ami egy további réteget ad a játékhoz és új taktikai lehetőségeket nyit meg. A fejlesztések szerepe is egészen egyedi, mert míg minden hagyományos RTS-ben fix sorrendben kapod meg az új technológiákat (és ez a Meridian: New Worldben is így volt), a Squad 22-ben olyan sorrendben éred el ezeket,



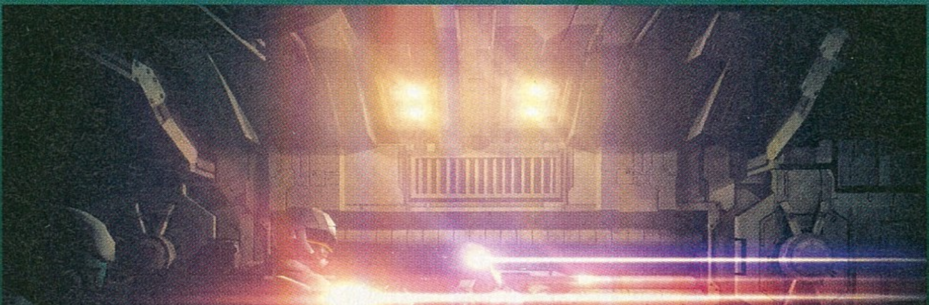
ahogy jónak látod. Ezeken felül újdonság még a Squad Missions és Conquest játékmód is.

Milyen hosszú lesz a játék?

A történet 8-10 óra, függően a játékos képességeitől. A Conquest mód 20-25 óra, a Squad Missions pedig további 2-3 óra játékidőt biztosít.

Oké, a Conquest elég egyértelmű, viszont a Squad Missionst hogyan képzeljük el?

A Squad Missions játékmódot a Meridian: New World lopakodós küldetései ihlették. Ilyen missziókat a Squad 22 hadjárata egyáltalán nem tartalmaz, ehelyett kidolgozottabban és sokkal precízebben megvalósítva egy külön játékmódot kapnak. Például az egyik ilyen küldetésben három Infiltrator egységgel egy adatokat tartalmazó drónt kell megszereznünk az ellenséges bázis közepéről. Rajtunk áll, hogy megtervezzük az észrevétlen be- és kijutást. Ezek a küldetések egyébként Normal, Hard és Insane fokozaton teljesíthetőek, és a három nehézségi fokozat nem csupán eltérő életerőt vagy több támadást jelent az ellenfél számára, hanem alapjaiban variálja át a küldetést, ellehetetlenítve korábban kézenfekvő megoldásokat. Ez arra készteti a játékost, hogy újragondolja a tervét, ami egy könnyebb nehézségi szinten még gond nélkül működött.



Láttuk, hogy az első rész modulárisan felfegyverezhető egységeit lecserélted, mi a váltás oka? Azért is kérdem, mert anno ez a Meridian egyik fő védjegyének számított.

A Meridian: Squad 22 több, mint dupla annyi egységet tartalmaz, mint a Meridian: New World – repülőket, hajókat, lépegetőket, tankokat, gyalogosokat. Ezek különféle fejlesztések segítségével testreszabhatóak, erősíthetőek. A döntést, hogy az egységeket ne lehessen felfegyverezni, azért hoztam meg, mert így változatosabb a felhozatal, több specializált egység is bekerülhetett szemben a Meridian: New World megoldásával, ahol az alap egységeket lényegében nem volt értelme lecserélni, hisz pont ugyanolyan fegyvereket rakhattál rájuk, mint az erősebbekre. Az újabbak közül több érdekes is van – a Scavenger hajó például újrahasznosítja a megsemmisült hajók roncsait, a Phoenix egy olyan gép, amiből megsemmisülésekor a pilóta katapultál és tovább harcol, de érdekes még az Infiltrator is, ami egy láthatatlan gyalogos, és az őrtornyokon kívül senki sem veheti észre, amíg először nem támad. Utána viszont látható marad – végleg.

A New World a Sunburn engine-t használta, mi a helyzet a Squad 22-vel?

A Squad 22 már a Unity 5 engine-t használja, így jóval gyorsabb és stabilabb is elődjénél. Rengeteg változás van egyébként, teljesen új a vízeffekt, a fű most már 3D-s, a harcbéli robbanások szikrái lepattannak a környezetről... és van végre forgatás és zoom. Igyekeztem látvány terén is a lehető legnagyobbat előre lépni a Meridian: New Worldhöz képest.

A játékosok visszajelzései (New World) között volt olyan, amit az új részbe beépítettél?

Igen, igyekeztem az egységek MI-jén rengeteget fejleszteni, hogy ezúttal sokkal elégedettebbek legyenek a játékosok az útkereséssel és a saját egységek reakcióival. A küldetések közti hajó-viziteket is a visszajelzések alapján módosítottam, változott a kezelőfelület is, hogy kompaktabb, egyszerűbben használható legyen. Bővítettem az egységek listáját is, mert az egyik legnagyobb panasz az első játékkal kapcsolatban a kevés egység volt.

Bármi speciális dolog, fejlesztés közben felbukkanó nehézség, érdekesség, amiről a játék kapcsán be tudsz még számolni?

A Meridian: Squad 22 egyik legnehezebb, ugyanakkor számomra leginkább érdekfeszítő része, hogy az egyébként négyrészesre tervezett Meridian-sorozat második fejezete. Ez azt jelenti, hogy minden apró történést nagy odafigyeléssel kellett megtervezni, hogy egyszerre kapcsolódjon a Meridian: New Worldhöz, ugyanakkor előre is vetítse a további két részt.

Mikorra várhatjuk a kész produktumot?

A Meridian: Squad 22 végleges verziója a jelenlegi terveim szerint augusztus elején készül el. *(Addig is május 30-tól lehet megvásárolni az Early Access-kiadást. – a szerk.)*

A SZOCIALIZMUS HAGYATÉKA

Jalopy

[ÍRTA BÖJTI] **Visszasírod a gyermeki éveket, amikor a család első Trabantjába pattanva a teljes família leutazott a Balaton partjára? Netán a félévente esedékes bécsi kiruccanásokat a műanyag falióráért, édességért és a vezetőülést védő felszerelésért? A Jalopy pontosan neked készült.**

Sokan felemlegetik a régi szép időket, amikor a Mozart-golyó még unikumnak számított, a menő képregények és játékok pedig csak külföldről voltak beszerezhetők. Ekkor még leginkább csak „bogarak", Trabik, Ladák, Daciák és Skodák szelték a hazai utakat, ráadásul igazán nagy ünnepnek számított a família első négykerekűjének beszerzése. Greg Pryjmachuk a Formula 1-szériának hátat fordítva (2009 és 2014 között dolgozott a franchise-on) ennek a röviden felvázolt időszaknak, vagyis inkább utolsó napjainak állít emléket, miközben a Laika 601 Deluxe fantázianév (mely vélhetőleg az első űrbe küldött négylábúhoz köthető) mögé rejtett Trabantot ráengedi a virtuális országutakra. A feladat nem más, mint a kommunizmus bukása után körbegurulni a volt keleti blokkot, közben pedig kereskedni és fejleszteni, hogy legyen pénzünk, amiből aztán majd egyre szebbé és jobbá varázsolhatjuk verdánkat. Hiába, no, ez már a kapitalizmus kezdete, ami rengeteg mókát ígér a környező országokban. Már ha egyszer elkészül a jelenleg 13 eurós (négyezer forint) Jalopy, hiszen az általunk tesztelt verzió még nagyon korai, pre-alfa állapotban leledzett.

EGY ÚJ UTAZÁS

Szól az ébresztőóra, a kelés pedig mindig nehéz, de nagy az öröm, ha az udvaron egy Trabi vár, ami a miénk lehet. Így kezdődik a játék, aminek felvezető szakaszában saját lábunkon járva-kelve, belső nézetből szerelhetjük össze a vasat, mely utazásaink alapjait jelenti. A szemétdomb tetején ott a hiányzó ajtó, a kerekeket a garázsból szedjük össze, ahogy a létfontosságú belső alkatrészeket is. Miután minden a helyére került, már csak egy kis olaj, benzin és víz kell az indításhoz, na meg a térképen kijelölt cél, aztán lehet is taposni a gázt. Az út pedig hosszú, elvégre országokat szelünk át, így néha nem csak az alkatrészboltoknál, benzinkutaknál érdemes megállni a jobb teljesítmény, az üzemanyag vagy a tisztítás céljából, de bizony még a motelbe is érdemes betérni, hogy az éjszakát ne az utakon töltsük, hanem egy jó puha, meleg ágyikóban. Ilyenkor az interakció és a fizetség sem maradhat el, utóbbit a műszerfal alatti pénztárcával intézhetjük.

ADATOK

KIADÓ
Excalibur Games

FEJLESZTŐ
Minskworks

MŰFAJ
autós, nosztalgiázós

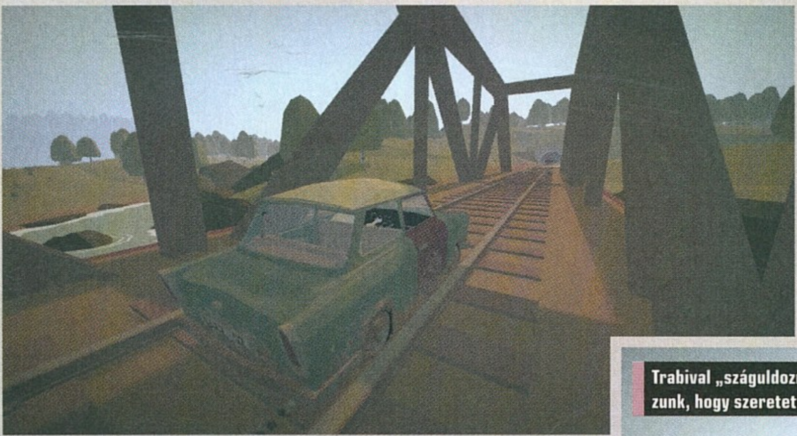
MEGJELENÉS
2016. 04. 22.

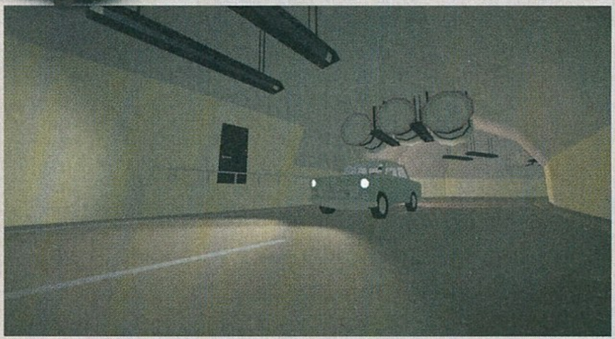
STÍLUSMINTA

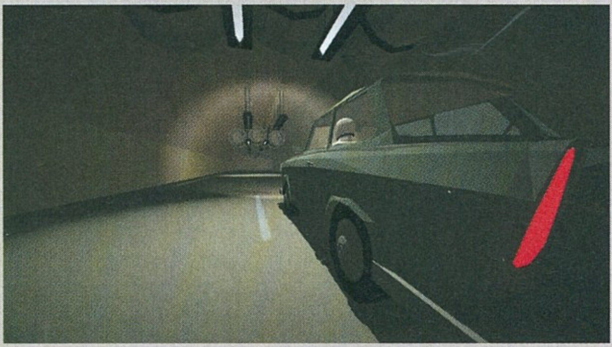
Trabi Racer
2004
(PLAY-PUBLISHING)

Euro Truck Simulator 2
2013 (SCS SOFTWARE)

Maga az irányítás elsőre kicsit fura, szinte mindent a WASD négyessel, valamint az egérgombokkal végezhetünk, ami főszereplőnk kezelése közben értelemszerű (bár néha nehézkes), ám a vezetési élményhez nem sokat tesz hozzá. Így csak reméljük, hogy később akár a kontrollerek is támogatva lesznek, ahogy egy jobb kormány is a teljes élmény elérésének érdekében. Egyébként minden flottul megy, már azon kevés szakaszon, amit most még igénybe lehet venni: az első szállást követően







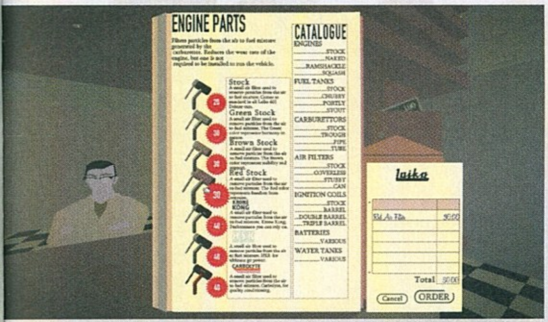
Trabival „száguldozni" a rendszerváltás idejében elég nagy móka, de vigyázzunk, hogy szeretett és dédelgetett járgányunk ne végezze hasonló módon.

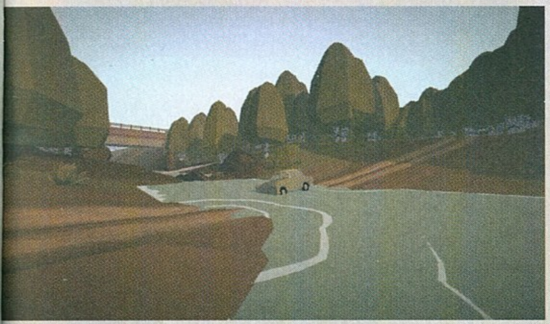
a kezdetekhez kerülünk vissza a korai verzióban, ami egy egyszeri utat jelent, na meg a kezdő összeszerelést. Útközben egyébként problémák adódhatnak a járgánnyal (ilyenkor a garázsból a csomagtartóba helyezett szerszámokkal kell kicsit rendbe raknunk a rosszul viselkedő gépezeteket), koszolódik a szélvédő, baleset esetén pedig büntetéseket szedhetünk össze. Na, nem mintha annyira vigyázni kéne, az országúton ugyanis csak elvétve kerül más autós a képbe, vélhetőleg mindenki a rendszerváltást és az azóta megboldogult MDF győzelmét ünnepli. Mármint Magyarországon, mert idővel az is belekerül a felhozatalba.

A volt keleti blokkhoz az idősebb játékosoknak sok pozitív és negatív élményük fűződhet, a Jalopy pedig pont ezekre épít.

ÁLMOK ÉS TERVEK

A Jalopy a tervek szerint igencsak kibővíti majd a helyszínek listáját, amik külsejükben a korai kilencvenes éveknek fognak megfelelni. Németország és a csehek mellé bekerül hazánk, Bulgária (remélhetőleg az autentikus kapaszkodós vécékkel), Jugoszlávia és Törökország is, avagy ha minden megfelelően halad, kellően nagy távokat tehetünk meg a végleges verziónál. Emellett kicsúcsosodik majd a kereskedelem (az út mentén is rálelhetünk dobozokba rejtett finomságokra), a fejlesztgetés is. Utóbbinak hála totálisan egyedi, testreszabott verdát hozhatunk össze, ami nem csak a külsőben mutatkozik meg. Egy jobb karburátor például csökkenti a fogyasztást, ennek hála pedig kevesebbet kell például tankolnunk, de ha igaz a fáma, szinte mindent átvariálhatunk a belsőben, hogy Trabantunk csúcskategóriás járgány (persze márkáján belül) és ne roncshalmaz legyen.





MOST MÉG KORAI

Azonban ehhez az állapothoz még rengeteget kell dolgozni a játékon, aminek változtatásai a vásárlók visszajelzésein is múlnak a jövőben. Éppen ezért kőbe vésett véglegesítési dátum sincs, tehát a csiszolgatás és fejlesztés addig tart, mígnem elégedett lesz mindenki, legalábbis a papírforma szerint. Ezzel együtt remélhetőleg a játékélmény is kiteljesedik majd, mert most még kicsit unalmas a steril, procedurálisan generálódó, kihalt tájakon gurulni, amik rajzfilmszerű, elnagyolt formájukban nem sok érdekességet nyújtanak. Itt egy tankot formáló emlékmű, ott egy hatalmas alagút, amott meg egy kisebb, kihalt városka – ezeken kívül szinte forgalommal is alig találkozunk. Az irányítást is lehetne javítani, továbbá a bugok is kiirtásra várnak, mert hát azokból is akad. Van, hogy egy rosszkor letett alkatrész miatt kell újraindítani a játékot, de előfordul, hogy a térkép vagy a kézikönyv ábrái és szövegei égnek bele a látképbe, ami igencsak rontja az élményt. Ha minden jól megy, ezek a hibák pedig javításra kerülnek, illetve a játékmenet is fejlesztve lesz, továbbá minden ígért funkció megvalósul, a Jalopy nagyon kellemes múltidézés lehet az idősebb játékosoknak. Már csak egy Forza Horizon-os hub kellene, ahol a játékosok egy kihalt mezőn összemérhetnék a saját kasztnik tudását némi motorbőgetés kíséretében.

Ejnye no, a nagy óvatosság mellett csak sikerült valakivel összeütközni, ami ha nem is nagy ordítozással jár, azért a volt elvtársak rendesen kiszabják érte a büntetést.

PC GURU WEBSHOP

JÁRJ A LEGNAGYOBB TITKOK VÉGÉRE A CSAK PS4-RE MEGJELENŐ UNCHARTED 4-BEN!

20.990Ft

Döbbenetes grafika, kidolgozott történet, izgalmas akció és sok-sok meglepetés vár. Vedd meg a játékot a PC Guru Webshopban!

SHOP.PCGURU.HU

Ajánlatunk 2016.05.01-től a készlet erejéig, illetve visszavonásig érvényes. Az itt szereplő árak 27%-os áfát tartalmaznak. A feltüntetett árak jelentős árfolyamingadozás esetében változhatnak, ezért az árváltozás jogát fenntartjuk. Az ebből eredő károkért a Skorpió Print Kft. felelősséget nem vállal. A hirdetésben ábrázolt dobozképek illusztrációk, a kiküldött termékek borítója ezektől eltérhet. Vásárlási információk (http://shop.pcguru.hu/vasarlasi_informaciok), Általános szerződési feltételek (http://shop.pcguru.hu/aszf) és Garanciális feltételek (http://shop.pcguru.hu/garancia) a webshopon olvashatók.

A VILÁG EGY NAGY ÓRIÁSKERÉK

RollerCoaster Tycoon World

[IRTA **CHOCHO**] **Vidámparkot építeni csak Magyarországon nem jó üzlet, máshol virágzik a szórakoztató biznisz eme ága. Persze mi, derék ungarnok is tanulhatunk ezt-azt a karneválok csillogó világáról, ha megvásároljuk a legrégebbi, még mindig futó vidámparképítős széria legújabb részét.**

ADATOK

KIADÓ **Atari**
FEJLESZTŐ **Nvizzio Creations**
MŰFAJ **menedzser**
MEGJELENÉS **2016. 03. 30.**

STÍLUSMINTA

Theme Park 1994 (ELECTRONIC ARTS)
RollerCoaster Tycoon 3 2004 (ATARI)

Nem túlzás azt állítani, hogy a RollerCoaster Tycoon World egy ritka madár egyik utolsó fiókája, ugyanis mondhatni teljes áron forgalmazott menedzserjátékról van szó, ami ráadásul a vidámparkok építésébe, irányításába vezeti be a felhasználót. Az ötlet egyáltalán nem új, Molyneux mester Theme Parkja, valamint Chris Sawyer első RollerCoaster Tycoonja évtizedekkel ezelőtt fektette le az alapokat. Ezek pedig olyan masszívak, erősek, mint a London Eye talapzata: gyakorlatilag nem változtak az idők során, pont olyan jól megtartják az ezer és egyedik folytatást, ahogy a legkorábbi prototípusokat.

VIDÁMPARKBA JÁRNI ÉLVEZET

Ebből már kitalálhattátok, hogy amikor az Atari a RollerCoaster Tycoon felélesztése mellett döntött, tulajdonképpen csak kozmetikázást értett ez alatt. A World eredetileg tavaly karácsonykor futott volna be, mint „kész" alkotás, a megjelenést azonban egyszeriben elhalasztották, és most, mint Early Access-kiadás érhető el (részleteket a késés miatti botrányról a mellékelt szövegdobozban olvashattok). Nem sűrűn mondhatjuk el egy korai hozzáférésű programról, hogy már a premierjekor teljesen korrekt folytatás benyomását kelti, a Worlddel azonban ez a helyzet – de persze csak abban az esetben, ha tudjuk: a stílus megkötései miatt a spanyolviaszt ez a játék sem találja fel ismét.

> **Ha valaki egy hagyományos menedzserjátékra vágyna, a World mindenben megfelelőnek tűnik.**

Akik még sosem találkoztak vidámpark-építős programmal, esetleg a többi menedzsercím, közkedvelt nevükön „tycoon" is elkerülte őket, elég, ha annyit tudnak, hogy a stratégiai játékok egy speciális, üzleti érzéket célzó változatáról van szó. A cél a profit maximalizálása, egyszersmind az adott projekt felvirágoztatása. Mivel utóbbi a RollerCoaster esetében egy vidámpark, evidens, hogy mindenféle karneváli játékszert kell építenünk, megszabnunk azok árazását, és bevonzani minél több tejfelesszájú kis kölyköt. A park területéhez is folyamatosan vásárolhatunk újabb telkeket, az építkezések során pedig nemcsak előre letárolt attrakciókat, de teljesen saját tervezésű műremekeket is felhúzhatunk. Ahogy nő a park és vele egyre több a látogató, úgy szaporodnak meg a gondok is. A fiatalok mindent összehánynak, kell tehát egy takarítóbrigád. Majd még egy. Aztán egy újabb. Az egyre bonyolultabb szerkezetek idővel felmondják a szolgálatot, szóval mérnökökre, szerelőkre is szükség lesz. Amennyiben pedig nem akarjuk, hogy a látogatók éhezzenek, mindenféle bodegákat telepítünk nekik, ahol még a felszolgált étel és ital minőségét is mi határozzuk meg.

TÜRELEM PARKOT TEREM

Egy jó vidámparkban nemcsak játékszerek, hanem kényelmes lugasok, látványos díszítő elemek is vannak, így ezekből is szép számmal mazsolázhatunk. Nem árt tehát némi természetes szépérzék a játékbéli sikerek eléréséhez, főleg, hogy a különféle célkitűzések egyre meredekebbé válnak a végigjátszás során. A Worldben már elérhető a kampánymód, egyelőre három pályával, bennünk számtalan kisebb-nagyobb feladattal. Ez a szám viszont jelentősen megnő majd, így aki tartós kikapcsolódásra vágyik, itt megtalálja a számításait. Már csak azért is, mert ez a játék nem a sebes életritmus virtuális megtestesítését tűzi ki célul: egy-egy szebb park üzemeltetése sok-sok eseménytelen játékórába kerülhet, így a World mellett ideális kiporszívózni a lakást, levinni a szemetet, netán megetetni a macskát. Megéri azonban kivárni a sikert,

Megépítjük, majd feldíszítjük az utakat, mindenféle attrakciót fejlesztünk ki, aztán idővel azon vesszük észre magunkat, hogy egy nagyon pöpec vidámparkot menedzselünk, amit mi is szívesen kipróbálnánk.

Screenshot: F11

Ha jól végezzük a munkánkat, előbb-utóbb tömegek jelennek meg a mutatványoknál, avagy a gyerekek és felnőttek megrohamozzák parkunkat.

a több pénz ugyanis még látványosabb és klasszabb attrakciókat eredményez.

Ráadásul a saját magunk által épített hullámvasutaknak tényleg csak a fantázia szab határt. Ez korábban is így volt, most viszont annyi változtatás van, hogy az építkezés teljesen dinamikus, azaz például a sínek magasságát vagy mélységét valós időben, az egérgörgővel állíthatjuk be. Apró újítás, de nagyon eredményes – főleg, ha körülnézünk az internetre más játékosok által feltöltött tervrajzok között. Ezek egy része olyan hajmeresztő, hogy a park látogatói már inkább nem is váltanak jegyet rájuk – vagy ha mégis, hát újabb takarítóbrigádot kell felvennünk.

NEM NYERT HANGSZÓRÓT

Persze a fent említett dolgok a korábbi részekre is igazak, kérdés tehát, hogy mi újat nyújt a World alcímű felvonás. Nos, nem sokat: a már említett, fejlettebb és kényelmesebb építkezésen túl a közösségi funkciók állnak a fejlesztés fókuszában. A főmenüben saját pontot kaptak a játékosok által generált tartalmak. Megoszthatunk tervrajzokat, komplett vidámparkokat, képeket, videókat, sőt valós időben láthatjuk az online tevékenykedő játékosokat, és értékelhetjük is munkáikat. Erre utal egyébként a játék címe is: a fejlesztők amolyan hubként tekintenek a Worldre, ahol a viszonylag kevésbé népszerű téma rajongói találkoznak egymással. A zsongás már az Early Access-változatban is a maximumon van: rengeteg amatőr munka között válogathatunk, és persze mi magunk is megoszthatjuk saját alkotásainkat, hogy aztán az isten adta nép eldöntse, jók vagyunk-e vagy sem.

MEGJELENT?

A cikkben utalok rá, hogy a RollerCoaster Tycoon World tavalyi csúszása botrányba fulladt, a sztori azonban többrétegű, így nem árt kicsit részletesebben is kitárgyalni. 2014-ben az Atari kiadta a RollerCoaster Tycoon 4 Mobile című mobiljátékot, ami olyan pofátlan mikrotranzakciókkal szívatta a jóhiszemű letöltőket, hogy azonnali közfelháborodás lett a dolog vége. Az ideges rajongókat a PC-s, teljesáras World bejelentésével, majd 2015 végi megjelenésével igyekezett megnyugtatni az Atari. A projekt látszólag jól haladt, ősszel elővásárolhatóvá vált a játék. Igen ám, de a kiadó tudta, hogy a program még nincs kész, így decemberben, a beharangozott megjelenés előtt elcsúsztatták a Worldöt, hozzátéve, hogy bocsi, Early Access lesz belőle. Ezt sokan máig nem emésztették meg.

Ezenfelül apróbb módosítások érkeztek a sorozatba, illetve további finomhangolások várhatók. Sokkal többféle épület van, mint a korábbi részekben, az átszabott interfésznek köszönhetően pedig átláthatóbb, egyszerűbben kezelhető a program. Az első küldetést végigkísérő oktatómód a legalapvetőbb dolgokat is szépen a szánkba rágja, miközben a kreativitásunk szabadon szárnyalhat. Formabontó újdonságokra azonban ne számítson senki, az Atarinál a „nem romlott el, ne javítsd meg" elvet követve dolgoznak a Worldön.

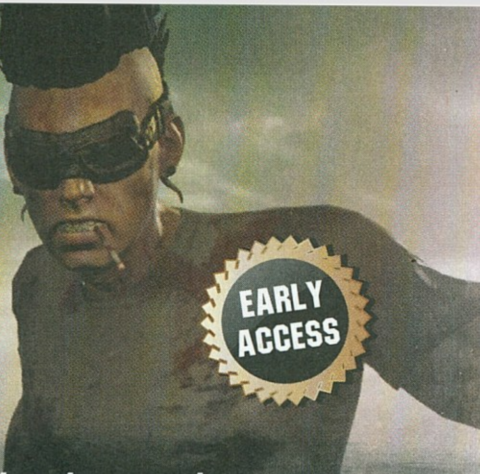
LESZ EZ MÉG ÍGY SE?

Ez elsősorban a technológiai háttéren látszik meg. A RollerCoaster Tycoon 3 sokkal stílusosabb, szebb volt a maga képregényes rajzstílusával, mint most a World az erőltetett realizmussal. Szerencsétlen látogatók olyan sárgák sokszor, mint akiknek komoly hepatitis fertőzésük van – pedig ellenőriztettem a burgerhúst, istenuccse! Az animációk is kidolgozatlanok, a textúrák sem az igaziak, szóval úgy összességében a látvány elég gyatra. Persze, ez még egy korai hozzáférésű játék, idővel javulhat, bár az Atari inkább a tartalom bővítésére koncentrál.

Jelenleg három világ érhető el, egy erdős, egy azzal majdnem megegyező gyepes, valamint egy sivatagos terület. Ezek kaptak helyet a kampányban, illetve a Scenario nevű módban, ahol már komplett parkok menedzselése és bővítése a feladat. Végül pedig ugyanezeken a helyeken építkezhetünk a szabad játékban, ami tényleg igazi kikapcsolódás. A kiadónál újabb épületeket, környezeteket ígérnek, ezek közül pedig egyelőre a vízi látványosságok hiányoznak a legjobban. Szóval a 46 eurós (kb. 14 ezer forint) ár idővel megtérülhet, és már most is egészen jól el lehet szórakozni a programmal. Fontos tisztázni azonban, hogy mindez csak azért igaz, mert a cikk elején említett alapok annyira sziklaszilárdak, hogy még egy Early Access-alkotást is elbírnak. Akár évekig is.

TÚLÉLNI A SZIGETET

THE CULLING



[ÍRTA WILSON] **AKI AZT HITTE, HOGY A DAYZ ELSÖPRŐ SIKERÉT KÖVETŐ KLÓNHULLÁMNAK A TÚLÉLŐ JÁTÉKOK TERÉN EGYHAMAR VÉGE SZAKAD, JOBB, HA VISSZABÚJIK A BARLANGJÁBA: A VÉGKIMERÜLÉSBE HAJSZOLT MŰFAJ MÉG MINDIG BÍRJA, ÉS ALKALOMADTÁN ÚJ ÖTLETEKET IS FEL TUD VONULTATNI.**

Nincs ugyan beleerőltetett tinidráma, a világmegmentés vágya, vagy disztopikus civilizáció, de ha valaki a The Cullingban nem látja a Hunger Games örökségét… az feltehetően jól művelt, mert a műfaj alapötlete a huszadik század első felére, az irodalomba nyúlik vissza. A The Culling ugyanis egy újabb olyan videojáték, ahol túlélésre kényszerített szerencsétleneknek kell boldogulnia a világban – csak épp ez a világ akkora, mint egy zsebkendő, a túlélést pedig nem a világvége váltja ki, hanem egy szabályokkal nemigen rendelkező, elképesztően szadista televíziós műsor, amit csak úgy hívnak: a terelés.

CSAK EGY MARADHAT

A The Cullingban ez elég ötletes, ha nem is egyedi módon valósul meg: a maximum 25 percig tartó meccsek során az egyetlen feladat az életben maradás addig, amíg mindenki más el nem patkol. Ez persze elég kemény feladat, hiszen a maradék 15 fő is pontosan ezért küzd, elkerülni őket pedig lehetetlen. Ennek főleg egy oka van: az, hogy a Culling csupán egyetlen térképpel rendelkezik. Ez nem egy több biome-ból álló nagy világ, vagy egy sandbox-alapú mikrouniverzum, hanem egy relatíve kicsi, alig pár négyzetkilométeres aréna, amit energiafal vesz körül. Ez alatt csak pár nagyobb épület található, de mindegyik vastag betonfalakból álló, bútorozatlan betonkockának felel meg, kinyitásra váró, legtöbbször semmit sem tartalmazó ládákkal és szekrényekkel, és pár olyan külső jellegzetességgel (világító reklámtábla, hatalmas parabola antennák), amely megkönnyíti a navigálást. A legfontosabb persze a térkép közepén található, egy apró tavacska közepén álló gladiátor-aréna, ahová az egyre szűkülő falak (5 percenként elkezd mérges gáz áramlani a falakon túlról, így szűkítve le a játékteret) a meccsek végére odaterelik az utolsó életben maradt próbálkozókat. A küzdelmek elején a résztvevő 16 fő persze véletlenszerű helyre pottyan, de általában azért elég közel egymáshoz, így nem árt résen lenni, és óvatosan haladni, hiszen akit észrevesznek, azt könnyen le is vadásszák.

ADATOK

KIADÓ
Xaviant Games

FEJLESZTŐ
Xaviant

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2016. 03. 04.

STÍLUSMINTA

Miscreated
2014 (ENTRADA INTERACTIVE)

Survarium
2015 (VOSTOK GAMES)

MEIN CRAFT

Van itt még aztán elmaradhatatlan kraftolás, amely a műfaji besorolás ellenére igazából az anyósülésre kényszerített funkció, hiszen a boldoguláshoz, vagy a sikerességhez nem kötelező a használata… és ha van igazság, akkor a jövőben talán teljesen ki is koptatják a Cullingból, jelen formájában ugyanis nemcsak hogy annyira nem hasznos, de alapvetően borzasztóan bugyuta. A meccsek hosszúsága, a játék alapelve, és persze a zárt arénába kényszerített játéktér miatt ugyanis alapanyagból alapvetően két fontos van – kő és bot. Két kőből kést lehet készíteni, egy botból és egy lándzsából íjat, kőből és táskából pedig páncélt… és ezek még csak az alapvető dolgok, lehet ugyanis csapdákat, lőszert vagy akár robbanóanyagot készíteni, hasonlóan „kreatív" módon. Mármint ha kreatívnak nevezhetjük ezt a megmagyarázhatatlanul bugyuta koncepciót. A kraftolás már csak azért is redundáns, mert egy kis szerencsével fényévekkel jobb dolgokat lehet találni a ládák mélyén, vagy a szekrények polcain, ezek pedig totálisan feleslegessé teszik a kövekkel és botokkal való bohóckodást.

Ládából jelenleg alapvetően kétfajta létezik: a zölden pulzáló, egyszerű tárolóeszköz, amelyet szabadon ki lehet nyitni (és általában mindig van egy a

DÍNÓKALAND

Habár egy időközben lezárult pereskedés némi bonyodalmat okozott az elmúlt év legsikeresebb túlélős játékának, az Arknak az életében, a mögötte álló csapat próbál mindent kihozni a koncepcióból. Márciusban ugyanis megjelent a teljesen ingyenes Survival of the Fittest, amely az Ark legnépszerűbb játékmódját, a Cullingra emlékeztető battle royale-t emeli ki egy önálló játék formájában, melyben 72 fő próbál életben maradni egy könyörtelen tornában. A Wildcard a SotF-nek komoly jövőt szán: bevallottan az esport-szcéna következő nagy dobását látja benne, ezt pedig nem fél komoly pénzdíjazású bajnokságok tömkelegével alátámasztani.

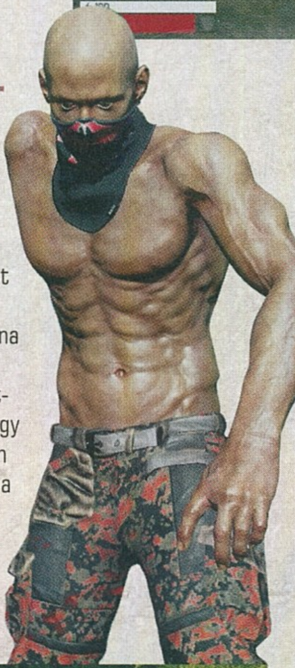
A többfajta megszerezhető fegyvernek hála igen brutális vérengzéseket hozhatunk össze, ezt a mozdulatot például maga Bőrpofa tanította a texasi iskolában.

spawnterülettől egy köpésnyire), illetve a kéken világító, amit csak robbanóanyaggal (gránáttal, dinamittal) lehet kipattintani. Hogy ezek mélyén mi lapul, az teljesen véletlenszerű – lehet kés, machete, kötszer vagy akár egy gépfegyver is. Értelemszerűen az utóbbi a leghasznosabb, általánosságban elmondható, hogy aki a meccsek utolsó negyedében nem rendelkezik lőfegyverrel, az jobb, ha lemond a győzelemmel kapcsolatos álmairól, aztán az életéről is, e nélkül ugyanis meglehetősen kicsi az esélye annak, hogy valaki a tornáról élve távozik.

Többjátékos arénaharc? Maga a stílus elcsépelt, a The Culling mégis fel tud mutatni némi újdonságot.

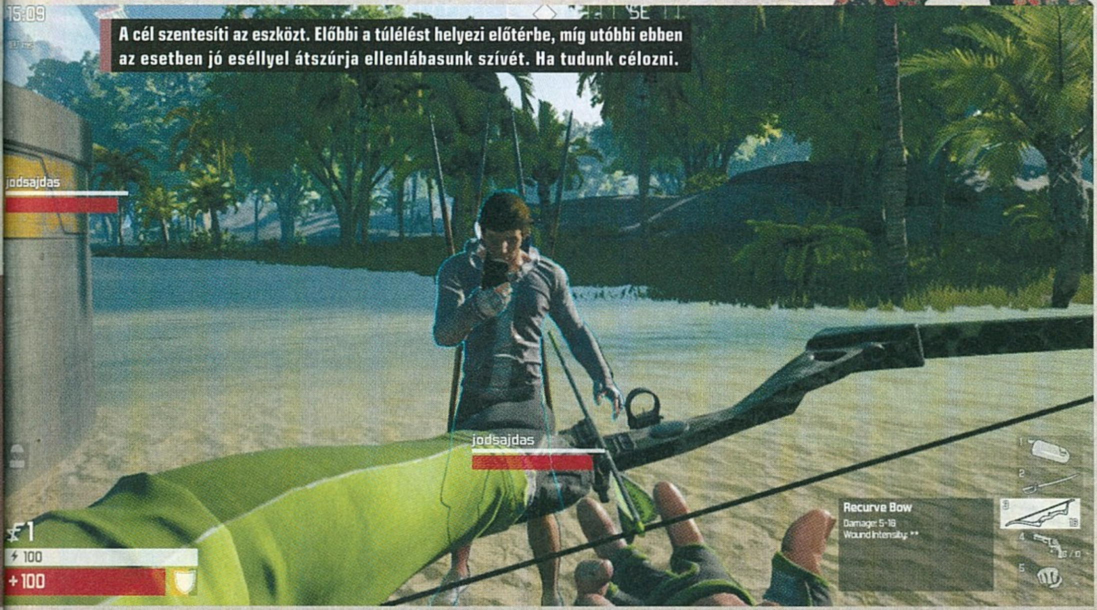
CIRCUS MAXIMUS

Fegyverfajtából szerencsére azért elég vállalható mennyiségű van: alapvetően a közelharcra használható alkalmatosságból van a legtöbb, a késtől kezdve a tomfán és a boxeren át egészen az olyan combosabb darabokig, mint a már említett machete. Ezek közös tulajdonsága, hogy minden egyes ütéssel a pár másodperc után visszatöltődő staminamutatót apasztjuk, és… és hogy az egyszer már átdolgozott harcrendszer messze a Culling egyik leggyengébb és legbosszantóbb része. Egyrészt, mert az animációk jelenleg nagyon kezdetlegesen néznek ki, és nagyon kevés is van belőlük, másrészt mert nagyon nehéz kiszámítani, hogy az elindított támadások tényleg betalálnak-e, és ha igen, mekkora kárt okoznak. Vannak ugyan ehhez kötődő extra tulajdonságok – mint a vérzés vagy a mérgezés –, de ezek igazából csak annyit jelentenek, hogy még a szokásosnál is gyorsabban kezdenek el fogyni a véges életerőpontok. Lehet ugyan blokkolni, sőt a másikat arrébb is lökni, de ezeket jól időzíteni sem egyszerű feladat. A stamina használata ahhoz mondjuk jó, hogy jelentősen lekorlátozza az értelmetlen csapkodást: ha csata közben fogy el a szufla, annak szinte garantáltan halál a vége, főleg, ha utólag fogja valaki menekülőre, elég könnyű ugyanis utolérni az ilyen szerencsétleneket, vagy a könnyebbik utat választani, és távolsági fegyverekkel elkergetni őket.



Az, hogy mit is viszünk magunkkal, egyrészt függ attól, hogy mit találunk vagy épp kraftolunk, másrészt attól, hogy mennyi helyünk van. A tárgylista alapjáraton csak három slottal rendelkezik, ezt hátizsákok megtalálásával és felhúzásával lehet növelni, de még ekkor is maximum öt cucc vihető egyszerre. Ebbe nemcsak a fegyverek, de minden más is beletartozik: a kötszer, a nyomkövető vagy épp a csapdák, így néha azért át kell gondolni, mi ér többet: egy sima, de nem túl erős íj, vagy egy erős, de lassú lándzsa? Nagyobbat üt-e egy kalapács, mint a vérzést is okozó kés?

Egy meccs alatt ez persze nem derül ki, de a Cullingban pont az a jó, hogy ha az ember ki is esik az egyik küzdelemből, máris beleugorhat egy másikba. Ennek jelenleg elsősorban egy dolog vet komoly akadályt: a nem túl erős szerverpark. Bár Európában rendelkezik dedikált régióval, de rengeteg a magas pinggel rendelkező résztvevő, akik a gyenge hit detection és a gyatra animációk miatt néha szinte levadászhatatlanok, és esetenként olyan helyzeti előnnyel rendelkeznek, amit még a jó felszerelés sem tud mindig kompenzálni. Azonban a rendkívül élvezetes játékmenet, a ronda, de hangulatosan felépített terep és a túlélés kiszámíthatatlanságának ténylegesen intenzív, extrém érzése miatt a The Culling a műfaj egy kifejezetten élvezetes, szórakoztató darabja. Még a hibákkal és kihívásokkal küzdő jelenlegi formájában is – és ehhez még zombikra sincs szüksége. Max további tartalmakra (pályák, játékmódok, ruhák, további karakterek, csapdák és fegyverek), amik a következő egy évben érkeznek majd meg.



A cél szentesíti az eszközt. Előbbi a túlélést helyezi előtérbe, míg utóbbi ebben az esetben jó eséllyel átszúrja ellenlábasunk szívét. Ha tudunk célozni.

ÜL, FEKSZIK, AGYAT ESZIK!

MOVING HAZARD

[ÍRTA BÖJTI] **Belső nézetes ember-ember elleni küzdelemből igen nagy a választék a videojátékos felhozatalban, ráadásul a zombis zsáner is meglehetősen elcsépelt már. De mi van akkor, ha a kettő stílust keverjük, illetve az élőhalottak bevethetők az ellenfelekkel szemben?**

A z IllFonic és a Psyop Games érdekes ötletet valósít meg a Moving Hazarddal, amit egyébként FPS MOBA-ként jellemeznek. A jelenleg is ismert világ összeomlása, a civilizáció egy részének kipusztulása után a haderők emelkednek ki a káoszból, amit a pusztító vírus okozott. A játékosoknak pedig nincs más dolguk, mint hogy végezzenek ellenfeleikkel, akik nem csak az ellenséges katonai frakcióból vagy éppen a sétáló hullák közül keverednek ki, hanem a kettő csoportból vegyesen. Apró csavar az egészben: limitáltan, de lehetőség van arra is, hogy a túlélésért és jó pontszámokért küzdő felek egymásra uszítsák a fegyverként működő zombikat, amik így a MOBA-kból ismert minionok, creepek szerepét veszik át. Érdekesen hangzik, ugye?

EGYEDÜL VAGY TÖBBEN

A Moving Hazard ugye belső nézetes lövölde, avagy FPS, amivel szinte minden le is lett tisztázva a játékmenetet tekintve. Opcióból viszont ehhez képest egész jó a választék (pláne indieként), hiszen van túlélői horda-mód, ami egyedüli szórakozást kínál, emellett pedig ott a kompetitív felhozatal, sőt a későbbiekben bekerül a programba egy kooperatív játék is, amiről azonban egyelőre még semmit nem tudni. Az elsődleges misszió nem túl meglepő: elfoglalni egyetlen területet, amit adott időtartamon át kell tartani, majd jöhet a következő pont, vagy éppen három zászlót kell bevédeni, és persze nem maradhat ki a szimpla TDM sem, amikor a két csapat arra hajt, hogy minél többször ölje meg az ellenséges banda tagjait. A jelenlegi négy helyszínen (raktárépület, faviskókkal díszített map, lerombolt városi környezet, valamint egy, a CS- és az UT világát idéző folyosókkal teli, letisztultabb pálya) mindenfelé zombik grasszálnak, ezzel nehezítve a dolgot, hiszen nagyobb tömegbe verődve képesek gyorsan felzabálni a megadott célért küzdő feleket.

Az izgalmas adalék pedig itt kerül be a képbe, elvégre újraéledésenként két gránáttal rendelkezik mindenki (ha pedig sikerül valakit eltenni láb alól, azért egy lőszeres csomag jár, ami egy gránátot is tartalmaz), ezekkel pedig pár élőhalottat lehet ráküldeni az ellenségre. A saját csoszogó szörnyetegek zöld aurával rendelkeznek, az ellenfelek idomított agyzabálói pedig a fejüket belengő piros ködről ismerhetők fel. Az így megvadított lények rohannak és támadnak, könyörületet nem ismernek, a megfelelő pillanatban bevetett horda így kulcsfontosságú lehet, mert pár játékos és 10-20 hulla támadását senki sem éli túl. Emellett a sikeres attakokért és foglalásokért scorestreak is jár, ami a játék jelenlegi állapotában lőszerutánpótlás érkezését, továbbá a másik csapat adott területre ható elvakítását eredményezi.

ADATOK

KIADÓ
Psyop Games

FEJLESZTŐ
IllFonic, Psyop Games

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2016. 03. 10.

STÍLUSMINTA

Left 4 Dead
2008 (VALVE)

Counter-Strike: Global Offensive
2012 (VALVE)

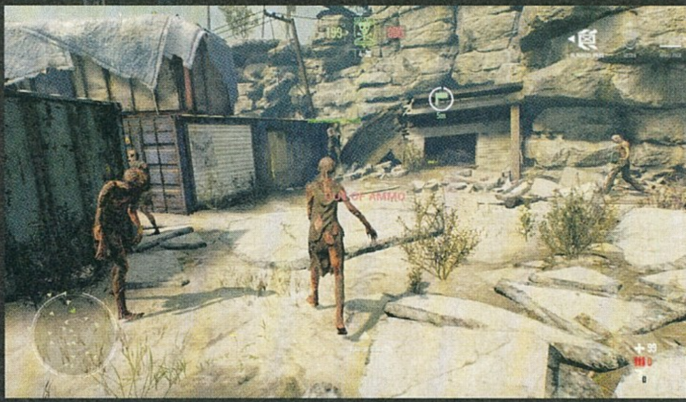
TOVÁBBI ÖSSZETEVŐK

A leírtakon felül a Moving Hazard játékmenetét egyéb ötletek is feldobják. Van némi karakterfejlődés, avagy a kapott XP alapján lép szinteket a játékos profilja, amivel a változatosság kedvéért idővel gépágyús tank (nagyobb védelemmel) és íjász kaszt is választható az alap géppisztolyoson túl. A fegyverekre a missziók után kapott pénzösszegekből kiegészítők is vásárolhatók, illetve külön perkeket is lehet rendelni a karakterek mellé. Emiatt aztán a változatosság is adott, komolyabban elmélyedve a programban egészen változatos csapatokat lehet összehozni. Már ha lesz elég felhasználó, és sikerül megtölteni a dedikált szervereket.

EGYELŐRE A ZOMBIK VEZETNEK

A jelenlegi Early Access-állapotában a játék még nem rendelkezik túl nagy

Előtérben az ellenséges zombik, a háttérben pedig ott szaladnak saját kis idomított szörnyeim, hogy elintézzék ellenfeleimet. Reméljük, sikerrel járnak.



Sok-sok élőhalott lézeng öntudatlanul a pályákon, aminek hála bőven van lehetőség az agyzabáló szörnyetegek megszelídítésére. Csak nehogy ellenünk forduljanak.

játékos bázissal, ami azt jelenti, hogy 4v4 csatát nem is sikerült összehozni a tesztelés heteiben, a maximum a 3v3 volt, az is csak egyszer. Pedig a nyárvégi megjelenést becélzó Moving Hazard több mint ígéretes. A külső nem a műfaj csúcsa, de a négyes számozású Unreal motorral sikerült egészen jó atmoszférát teremteni a mészárlásokhoz, a térképek mérete tökéletes, kellő mennyiségű elágazással rendelkeznek, így az összecsapások is élvezetesek. A fegyverhasználaton, a sebzéseken még kell dolgozni, a bugokat ki kell gyomlálni, de ha mindez összejön, illetve a programba minden bejelentett összetevő bekerül, akkor a végeredmény abszolút pozitív lehet.

Persze a MOBA-beharangozás kicsit túlzó, ez a stílus minimálisan érhető tetten a szisztémában, azért a csapatalapú, zombikat is fegyverként használó ötlet FPS-kivitelezése kellőképpen újszerű és szórakoztató. A további élőhalottfajták, fegyverek, pályák szintén feldobják majd az összképet, ezért aztán személy szerint kimondottan várom a végleges verziót. A halottak egyébként kifejezetten ocsmányak – már jó értelemben –, és inkább hasonlítanak az 1985-ös Return of the Living Dead film szétrohadt hulláira, mintsem a legtöbb modern, szétkozmetikázott zsáneri monstrumra… szinte hallani a „More braiiiins!!" felkiáltást. Más kérdés, hogy a jelenlegi árazás sem olcsó (20 euró, avagy nagyjából 6300 forint), a végleges változat pedig többe fog kerülni, de most azért még kérdéses, hogy érdemes-e ennyi pénzt beruházni egy félkész programba, ami ugyan elég élvezetes és szórakoztató, az azért nem biztos, hogy végső fázisában kellően változatos és hosszan tartó élményt nyújt majd. Persze bízom benne, hogy nem fut félre a kísérlet, a zombifikáció pedig sikeressé válik. A csapat előző (és egyben első) alkotása, a Nexuiz mondjuk biztató a „többnyire pozitív" értékelésével.

A zombik bőrébe ezúttal sem bújhatunk, de legalább bevethetjük őket ellenfeleinkkel szemben, ami időnként meglehetősen hatásos lehet.

PCGURU WEBSHOP

PC

14.499 Ft

XONE PS4

17.999 Ft

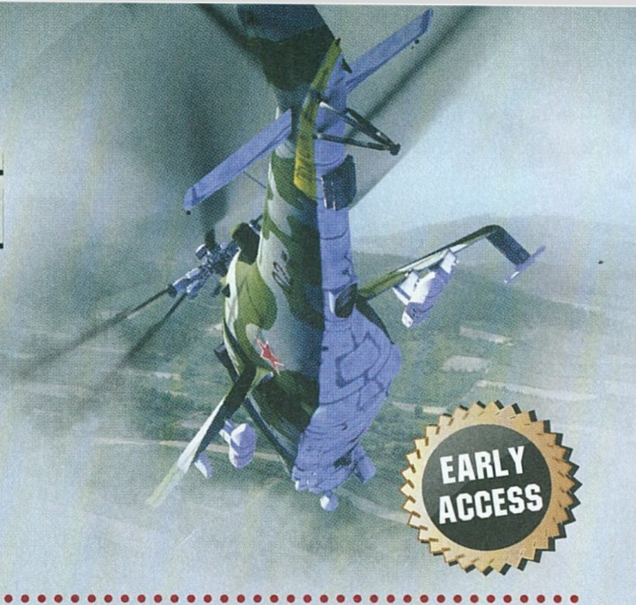
Téged is vár a Blizzard új FPS-e! Az Overwatch PC-re és konzolokra is kapható a PC Guru Webshopban!

SHOP.PCGURU.HU

Ajánlatunk 2016.05.01-től a készlet erejéig, illetve visszavonásig érvényes. Az itt szereplő árak 27%-os áfát tartalmaznak. A feltüntetett árak jelentős árfolyamingadozás esetében változhatnak, ezért az árváltozás jogát fenntartjuk. Az ebből eredő károkért a Skorpió Print Kft. felelősséget nem vállal. A hirdetésben ábrázolt dobozképek illusztrációk, a kiküldött termékek borítója ezektől eltérhet. Vásárlási információk (http://shop.pcguru.hu/vasarlasi_informaciok), Általános szerződési feltételek (http://shop.pcguru.hu/aszf) és Garanciális feltételek (http://shop.pcguru.hu/garancia) a webshopon olvashatók.

TÜZES SZARVASTEHÉN

AIR MISSIONS ★★★ HIND ★★★



[ÍRTA JOHNBART] **Nincs modern Call of Duty és NATO-kompatibilis légi szimulátor lelövendő Mi-24-es nélkül, épp ezért örömteli, hogy a legismertebb orosz harci helikopter végre főszerepet kap egy játékban. Az Air Missions: HIND ráadásul még egész szórakoztató is.**

Nehezen összeegyeztethető téma a csocsó és a repülőzés, a kassai székhelyű 3Division mégis főleg e két műfajban utazik. Az asztalifocis vonulatot cikkünk témájából kifolyólag most inkább hanyagolnám, utóbbiról ugyanakkor annyit érdemes tudni, hogy a brigád szimulációs elemekkel kevert árkád légi harcokban van otthon, melyeknek zöme az Air Conflicts-sorozatba tagozódik. A 2013 óta készülő Air Missions: HIND pedig nem is tér el a bevált recepttől: most is egy árkád és egy szimulátor között mozgó harci játékot hegeszt a csapat, a merevszárnyas légi gyilokszerszámokat viszont ezúttal egy legendás forgószárnyas váltja.

ZDRAVSZTVUJTYE, TOVÁRIS!

A választás a Mi-24-esre esett, ami valljuk be, hálás téma helikopteres játék esetén, e nagydarab dög ugyanis rogyásig pakolható földi és légi célpontok elleni fegyverekkel, raktere okán remek többcélú vas is, megjelenése pedig kifejezetten markáns (még Rambo is felvonta a szemöldökét, mikor rárepült egy ilyen madár). A kezelésbe vehető típus a szörnyeteg második generációs („D") változata, amellyel egy Afganisztánra hajazó ázsiai területen és egy fiktív kelet-európai város környékén rakhatunk rendet (ezek mellé elvileg a megjelenésre egy Barents-tengeri északi pálya is felzárkózik). A repült órák számát három módozatban pörgethetjük: egy jelenleg még fejlesztés alatt álló kampány, pár előre elkészített gyors szóló bevetés, valamint kompetitív és kooperatív multi adja a repertoárt.

Ezek közül a legcsábítóbb persze a hadjárat lenne, ami viszont még elég szerény tartalommal bír, az alapok azonban (amiből a végső felhozatalra következtethetünk) már most a helyükön vannak. A kötelező oktatóküldetések mellett statikus és mozgó földi célpontok eltakarítása, a dolgozók hősi, földi csapatainak közvetlen légitámogatása, vagy épp fogságba esett pilóták kimentése várhat ránk. A küldetések teljesítésével újabb feladatokat és további, a gépünk szárnycsonkjaira aggatható fegyvereket oldhatunk ki, utóbbiaknál pedig ott van minden, amit valaha a típusra felszereltek: rakétablokkok, nem irányítható és távirányítású páncéltörő rakéták, légibombák, illetve gépágyú- vagy aknaszóró konténerek tömege várja, hogy munkába állítsuk őket. Eme eszközök persze csak bizonyos ellenfelek ellen klappolnak (a páncéltörő rakéták pl. a harckocsik, a bombák a statikus célpontok, míg az akna- és gépágyúkonténerek a gyalogosok legrosszabb barátai), érdemes hát alaposan átolvasni az eligazítást, és az előjelzett ellenállás tükrében felszerelni a madarat, nehogy aztán ott álljunk letolt gatyával (és levegő-levegő rakéták nélkül) 3-4 ellenséges helikopterrel szemben...

A földi csapatok valószínűleg kocsmázni mentek, mert hogy a csata alatt csak én dolgoztam, az fix.

ADATOK

KIADÓ
3Division

FEJLESZTŐ
3Division

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2016. 03. 21.

STÍLUSMINTA

Air Conflicts: Pacific Carriers
2012 (GAMES FARM)

Heliborne
2016 (JETCATGAMES)

Tudtad-e...

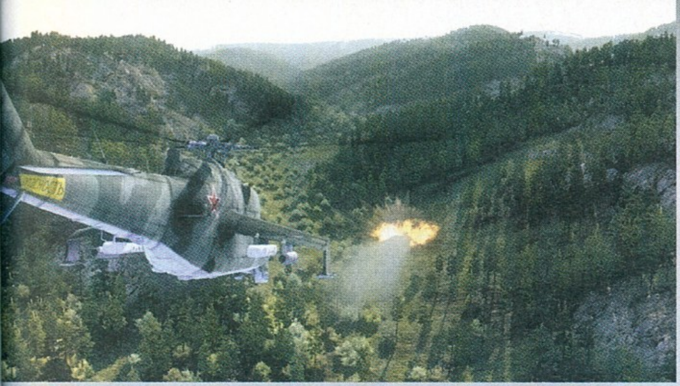
...hogy a Mi-24-es az első próbarepülését 1969-ben hajtotta végre, és 1972-ben állt szolgálatba?

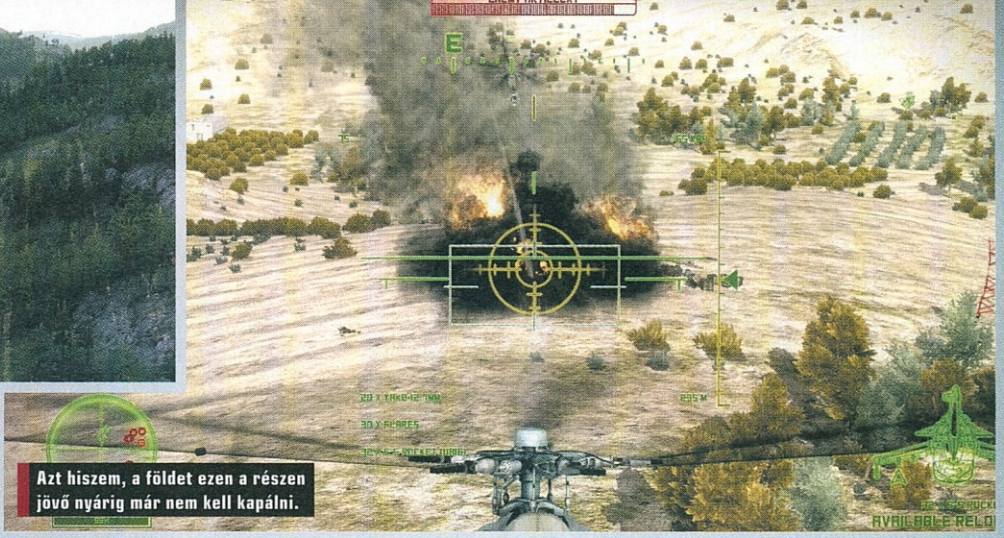
...hogy a helikoptert az orosz pilóták „repülő tanknak" becézték, de „krokodil"-nak, és (a pilótafülke formája miatt) „ivópohár"-nak („sztakan") is nevezik? A NATO-kódneve („Hind") ugyanakkor „szarvastehenet" jelent.

...hogy bár hivatalos osztályozása szerint a Hind nehézfegyverzetű harci helikopter („gunship"), a gép közepes méretű raktérrel is rendelkezik, amely 8 katona, vagy 2400 kg hasznos teher szállítására is alkalmas?

...hogy e nagydarab gép a 2200 lóerős Isotov-turbináinak hála akár 335 km/h-val is szállhat?

...hogy a Magyar Légierő Simkó Zsolt festőművésznek köszönhetően három darab, különleges díszfestésű Mi-24-essel is rendelkezik? A 2000-ben elkészült „Csőrike", valamint a jelenleg is reptetett „Csőrike 2" becenevű gépek festései rétisast mintáznak, a 2010-ben „nyugállományba vonult" Golden Hind ugyanakkor a magyar trikolórt és egy arany csodaszarvast viselt burkolatán.





Azt hiszem, a földet ezen a részen jövő nyárig már nem kell kapálni.

KIKÉPZÉSI ÜTEMTERV

A fentiek a jelenlegi Early Access-buildben hét kampányküldetést ölelnek fel (bár azokból kettő oktatómisszió), a szólómód ezek mellett még további hat gyorsbevetést, valamint egy tesztrepülési lehetőséget kínál. Ez persze nem valami combos lista, de az ígéretek szerint még jelentősen bővül a megjelenésig, mind tartalmilag, mind technikailag: az 1.0-s változatra a csapat pl. angol és orosz szinkront, valamint többnyelvű szöveges honosítást is ígér.

Az egyjátékos vonulat mellett ott van ugyanakkor a multiplayer szegmens is, erről viszont bevallom, nem nagyon tudok nyilatkozni, a játék bevizsgálása alatt ugyanis alig találtam online szobát, ahova pedig sikerült belépni, ott turbulens lag nehezítette az összecsapásokat – az éles megjelenéssel remélhetőleg megnő majd az online flotta. Az mindenesetre már most becsülendő, hogy a klasszikus deathmatch (DM) és team DM mellett kooperatív játék is elérhető, ebben a szólómód kampányküldetéseit teljesíthetjük cimboráinkkal – gyanítom, hogy az online szegmensben ez lesz a legkedveltebb módozat.

SZÁLLJ, MINT EGY KOMANCS!

Az Air Missions: HIND-ot a 3Division saját fejlesztésű motorja hajtja, a technológia pedig korrektül izzad, még ha 2016-os mércével nézve annyira nem is patent a grafika (de legalább a minimum gépigény relatíve alacsony). A címszereplő gépek remekül néznek ki, a táj madártávlatból szépen fest, a fény- és időjárási effekteken ellenben még van mit csiszolni, ahogy a megsemmisítendő földi egységeken is (utóbbiak mondjuk csak akkor szembetűnőek, ha véletlenül épp melléjük zuhanunk le). Audio terén ellenben kissé ingerszegény a program: a szarvastehén dübörgő rotorjain és a géppuskák/rakéták zaján kívül mást nem nagyon hallani, bár egy valós bevetés közben gondolom, ez lenne a szokványos hangaláfestés.

A Rambo-filmek óta szeretnénk igazán nagy pusztítást végezni ezzel a csodagéppel, amire végre lehetőségünk van.

A repülési modell szintén rendben van, a játék három nehézségi szintet és számtalan opcionális segédletet (könnyített leszállás, lombkoronával ütközés figyelmen kívül hagyása stb.) kínál. A keményvonalas szimulátorfogyasztóknak viszont ennek ellenére sem merem jó szívvel ajánlani a játékot, a lépcsőfokok ugyanis a teljes árkád szinttől a Comanche-nehézségen át kb. az ArmA 2 repülési modelljének nehézségéig terjednek – a programról mindent elmond, hogy a legnehezebb beállításon is simán irányítható billentyűzet + egér párossal, a HIND így mindvégig megmarad akciójátékos gyökereinél.

Ez persze nem probléma, ha nem várunk pl. Apache: Air Assault szintű szimulációt a programtól, hanem csak egy szórakoztató helikopteres játékhoz van gusztusunk. A HIND ugyanis a jelenlegi szerény tartalma és technikai hiányosságai mellett is kellemes szórakozásnak bizonyult számomra, így csak remélni merem, hogy a 3Division nem fogja összecsapni a tervezett nyárvégi startot, és hogy egy tartalmas, szórakoztató akciójátékot kap majd a gépezet. A hazai flotta tükrében azt hiszem, ennek itthon is többen örülnének. ■

GÉPESÍTÉS FOLYAMATBAN

FACTORIO

EARLY ACCESS

[ÍRTA WILSON] **Gyárak hada az Alfa Centaurin túl, egy egész várost fojtogató kéménydzsungel és gyerekmunkások hada nélkül, magányosan és elszigetelten, nem a meggazdagodás, hanem kizárólag csak a túlélés jegyében. Itt a modern ipari forradalom!**

Az érclelőhelyen izzadó bányagép úgy aratja le a vasat vagy a rezet, mint betakarításkor a búzát az aratógép: az értékes, de jelen formájában haszontalan ködarabok labirintusszerűen kígyózó futószalagokon indulnak útjukra, hogy kisebb-nagyobb kanyarokat követően egy mechanikus kar felkapja azokat, és bedobja egy forrón izzó kemencébe. A fémlapokká dolgozott matéria ezt követően a finomító másik oldalán, egy újabb futószalagon végzi, míg egy, a távolban lévő gyár betakarítója fel nem kapja, hogy más alapanyagokkal keverve valami sokkal értékesebb dologgá változzon, amit aztán egy szüntelenül zakatoló vonat szállít végleges nyughelyére. Ha mondjuk egy fegyverbe való tárról van szó, akkor az garantáltan egy automatizált gépágyúban köt ki – mert ha jönnek az idegenek, akkor ott kő kövön nem marad...

ET...ÉPÍT HAZA

Nem mondtam még? A leírás alapján úgy tűnhetett, egy egyszerű gyárról van szó, amely akár autóalkatrészeket is önthetett volna magából. A Factorióban viszont az a csavar, hogy mindez nem a Földön, hanem egy idegen és teljesen ellenséges bolygón történik. Ott pedig nyersanyagból ugyan van bőven, de a területüket védő, civilizálatlan életformákból is, akik gondolkodás nélkül ugranak rá bárkire, aki csak a közelükbe merészkedik, legyen az ember, gép vagy egy komplett település. Vagy épp ők maguk mennek préda után, főleg akkor, ha lenyugszik a nap...

Az pedig hajlamos tenni a dolgát, ahogy minden más is, amit az ember csak elvárna egy ilyen típusú játéktól – bár pontosan meghatározni azt, hogy a Factorio micsoda, nem egyszerű feladat. Ha valaki csak annyit tudna, hogy az egyik fő cél a túlélés, senki sem haragudna rá, ha azonnal a másik irányba futna, elvégre annyira túlszaturált a piac a mindenféle survival-címekkel (főleg a borzalmas klónokkal). Pont mint abban az érában, mikor szinte minden egyes megjelenés a második világháborút vette a történet középpontjába. Ha stratégiának neveznénk, akkor az RTS-ekhez kéne hasonlítani; ha logikai játéknak, akkor meg aztán tényleg annyira leszűkülne az érdeklődők köre, hogy az már-már csak kerekítési százaléknak tűnhet.

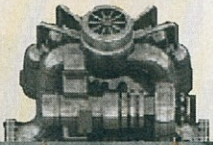
ADATOK

KIADÓ
Wube Software
FEJLESZTŐ
Wube Software
MŰFAJ
stratégia
MEGJELENÉS
2016. 02. 25.

STÍLUSMINTA

Prison Architect
2015 (INTROVERSION SOFTWARE)

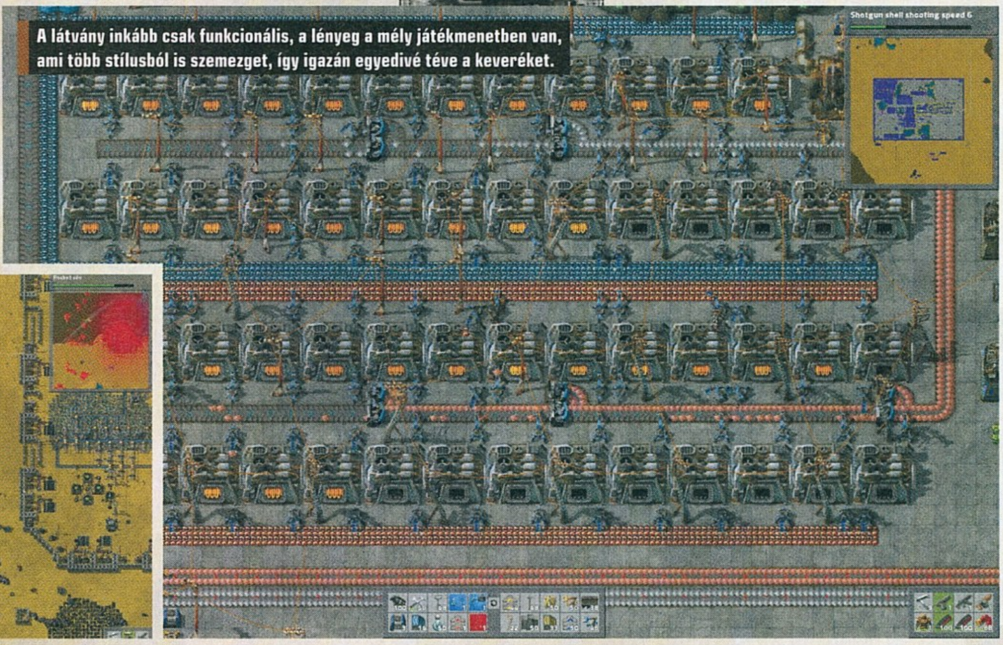
FortressCraft Evolved!
2015 (DIGITAL TRIBE)



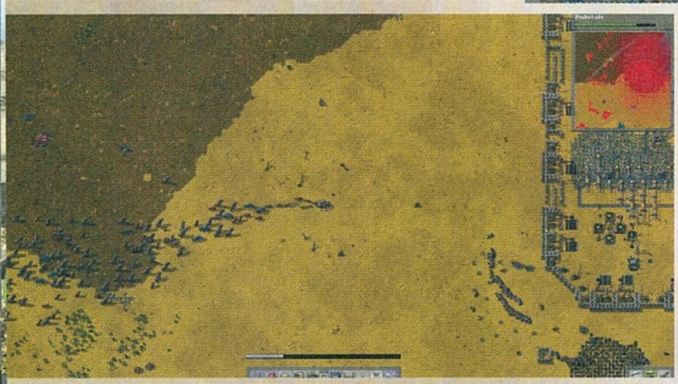
GÉPEK VIHARA

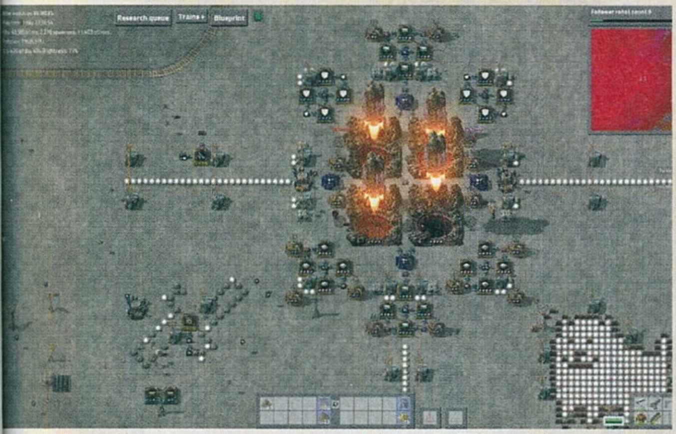
A nagy helyzet ugyanis az, hogy a Factorio a felsoroltak mindegyike, egyetlen csomagban: akciójátékokat idéző módon, közvetlenül irányított, izometrikus nézetből látott főhősünk kolonisták egy szerencsétlen balesete folytán kerül az idegen bolygóra, és ha már úgy hozta a sors, hogy a zuhanás nem tépte apró cafatokra, nekilát, hogy megteremtse a túlélés körülményeit. Bár a túlélős játékokhoz hasonlóan alapvetően ez is azt jelenti, hogy nyersanyagot kell gyűjteni, azt pedig hasznos dolgokká formálni, a folyamat itt csak az első pár percben manuális, a cél ugyanis az, hogy mindezt mások, egész pontosan gépek végezzék. Úgy, hogy csak a lehető legkevesebbszer kelljen beleszólni a működésükbe.

Kezdetben például olyan gépeket használhatunk, amelyek fosszilis üzemanyagot (az egyszerűség kedvéért szenet) esznek – ezt elég könnyű csákánnyal kikaparni a földből, de ez meglehetősen lassú és nem túl hatékony folyamat. Ha viszont rábízzuk ezt egy szénhajtású bányászgépre, akkor tulajdonképpen feltaláljuk az örökmozgót. Persze a gép működtetéséhez csak a kitermelt javak



A látvány inkább csak funkcionális, a lényeg a mély játékmenetben van, ami több stílusból is szemezget, így igazán egyedivé téve a keveréket.





Mint minden hasonszőrű játékban, ezúttal is a terület teljes meghódítása a cél. Ehhez pedig sok fejlesztés és teljes automatizálás kell, ami a mi feladatunk.

töredéke kell, a maradékkal így muszáj kezdeni valamit. Meghajthatnak például egyéb gépeket: ha a bányászmasina mondjuk nem szenet, hanem rezet vagy vasércet kapirgál, akkor azt be is dobhatjuk egy kemencébe, ami ebből fémlapokat készít, abból pedig tulajdonképpen már ezer más dolgot csinálhatunk.

A Factorio zsenialitása abban rejlik, hogy a gyártás folyamatát a lehető leglogikusabban ábrázolja, hiszen mindig egyértelmű, hogy melyik lépésnek kell követnie a másikat. Így hipp-hopp, el lehet jutni oda, hogy valójában pár gép meg némi futószalag telepítésével felépítettünk egy komplex gyártósort, amely automatikusan a kezünk alá dolgozik, anélkül, hogy nekünk magunknak kellene elvégezni a piszkos munkát.

A látszólag egyszerű mechanika persze a felszín alatt egy tényleg elképesztően összetett rendszert rejt, amiből olyan, szó szerint város méretű gyárakat lehet teremteni a semmiből, amiket csak sokadik ránézésre lehet igazán megérteni és átlátni. Megbonyolítja a dolgokat az áramellátás kialakítása és megfelelő kiaknázása, az extra nyersanyagok feltűnése, a szállítást megkönnyítő futószalagok és később vasúthálózatok megtervezése és helyes használata, na és persze a levesbe beleköpő alienek, akik könnyen és gyorsan szét tudják kapni nemcsak a magányos főhőst, de a keze alá dolgozó masinák bármelyikét is. Éppen ezért nagyon fontos védekezni is. Bár a közvetlen harc, mint lehetőség mindig elérhető – pisztollyal, gépfegyverrel –, de ennek lassúsága okán egyszerűen muszáj automata gépágyúkkal, rakétavetőkkel és falakkal is körbevenni a birodalmat, különben előbb földönfutóvá, aztán halottá válik az, aki azt hitte, a nyálas szörnyetegek sok fejtörést nem fognak okozni.

CSAK EGY MARADHAT

A későbbiekben megnyíló fejlettebb, bonyolultabb technológiák az automatizáláshoz olyan lehetőségeket nyújtanak, amelyek egy átlagembernek talán eszébe sem jutnak. Ilyenek például a robotok, amelyek nem csak a gépek működtetéséhez szükséges üzemanyagot képesek maguktól is a megfelelő helyre vinni, de akár komplett bázisokat is fel tudnak építeni, ha megadjuk nekik, hogy pontosan mit szeretnénk látni. Ennek révén a nélkül is el lehet foglalni a térkép távoli, veszélyesebb pontjait, hogy a saját irhánkat veszélyeztetnénk, vagy manuálisan kellene beleszólnunk a tervezésbe és a kivitelezésbe.

HA ÜGYESEK VAGYUNK, SOK ESETBEN MÁR SEMMIT SEM KELL TENNÜNK, A ROBOTOK HELYETTÜNK DOLGOZNAK.

És ha személytelen, lélektelen robotokkal is ennyire élvezetes tud lenni ez a folyamat, akkor képzeljétek el mindezt ismerősökkel vagy éppen barátokkal. A Factorióban a túlélés ugyanis nem kell, hogy magányos legyen, a kooperatív multiplayernek hála mindez online is megvalósítható. És aki csak egy percet is próbált valami hasonlót a Minecraftben, az tudja, hogy mennyivel megdobja az élményt, még a jelenlegi, a korai hozzáférés státusz miatt meglehetősen kezdetleges formában is. Nem túlzás hát azt állítani, hogy a Factorio az elmúlt évek egyik legötletesebb, leghangulatosabb, legkülönlegesebb játéka lesz, amely teljesen új módon közelít egy olyan műfajhoz, ahol szinte már lehetetlennek tűnt bármi újat mutatni. A Factorio viszont mutat, csak épp elég bátornak kell lenni ahhoz, hogy az ember fejest ugorjon az ismeretlenbe. Ráadásul a fejlesztők tovább csiszolgatják majd a programot (interface, multi), miközben új élményekkel is gazdagítják a mechanikát. Csak győzzük kivárni.

A KÖZÖSSÉG EREJE

A Factorio fejlesztése 2012-re nyúlik vissza: egy magányos prágai fejlesztő a Minecraft-modok láttán találta ki az egészet. Ötlete rettentő népszerűnek bizonyult, amely egy évvel később egy közösségi gyűjtésben tornyosult ki: a két éve elérhető alfaváltozat elsöprő népszerűségét követően az igazán nagy lökést a steames előzetes változat megjelenése adta meg. A közösség azóta is besegít: tonnányi mod érhető el a www.factoriomods.com címen, de vannak olyan a Factoriónak dedikált oldalak is, melyek komplex matematikai függvények használatával árulják el, mely gépekkel és milyen elrendezésben lehet egy adott térképen a lehető leghatékonyabban kiépíteni az ipart.

WARHAMMER'S PIRATES!

MAN O'WAR CORSAIR

[IRTA **BULLSEYE**] Az Assassin's Creed hajós leágazása látványosan bizonyította, mekkora az igény a kalózromantikára a játékosok körében. De a sorozat visszatért a szárazföldre, így valakinek át kell vennie a stafétabotot. Mi adhat ehhez jobb alapot, mint a Warhammer univerzuma?

Túlélésünk szempontjából persze bármely más univerzum lényegesen kedvezőbb lenne, de kit érdekel a túlélés, ha a veszélyért cserébe a legfurcsábban felépített hajókat irányíthatjuk és óriási tengeri szörnyekkel küzdhetünk meg?! Ezért az élményért cserébe érdemes felvállalni a kockázatot, a hajóskapitányi lét minden nehézségét, sőt még az Early Access fájó hiányosságait is. Legalábbis erre próbál minket rávezetni a Man O' War oktatómódjának első fél órája, ami mozielőzetesekhez hasonlóan végig veszi a játék főbb ütőkártyáit.

CALL OF DUTY: CORSAIR

Az igencsak vérszegény bevezető animáció után, amint sikerült megadnunk kapitányunk néhány főbb adatát, a játék AAA címeket megszégyenítő felvezetővel rögtön egy csata közepébe dob bennünket. Itt megtanulhatjuk az irányítás alapjait, ami nagyrészt amúgy is mindenkinek magától értetődő. Fontosabb, hogy megismerhetjük a játék legnagyobb erényét, az eltérő hajótípusokat. Nekünk egy klasszikus hadihajó jutott, szövetségeseink hasonlóan hagyományos felépítésű, bár némileg méretesebb példányokkal rendelkeznek, ellenfeleink azonban Orkok. És akármerre járunk a Warhammer univerzumában, térben, időben és táblás játékban, az Orkok mindig extrém elképzelések alapján gyártják a járműveket. Ez esetben haderejük java hatalmas lapátkerekek elé tákolt kőhajítókból és fúrófejekből áll. Utóbbi hajók elfoglalására is kiválóan alkalmas, így hamarosan kipróbálhatjuk a külső nézetes lövöldözést az átszálló harcosok ellen, bár ebben nem sok köszönet lesz.

A csata végeztével megtanuljuk egy kicsit ügyesebben irányítani a hajót, majd a kisebb-nagyobb sérülések kijavítására befutunk a legközelebbi kikötőbe, ahol megismerkedhetünk a hajókarbantartás és -fejlesztés, valamint a kereskedelem alapjaival. Persze az első teherfuvaros küldetésünkben ránk támad egy óriás tengeri szörny, vesztére. Ez után a játék úgy dönt, mindent tudunk, és utunkra enged bennünket, tegyünk, amit jónak látunk. Lehetünk (nem annyira) békés kereskedők, kalózok, kalózvadászok, elfogadhatunk kisebb megbízásokat, és főként ráérezhetünk arra, mi minden várhat még a teljes játékban, amikor elkészül.

> A WARHAMMER VILÁGÁBAN MÁR SOK MŰFAJT KIPRÓBÁLHATTUNK, DE VÉGRE HAJÓRA IS SZÁLLHATUNK.

HÉT TENGER TARTALMA

A térképről azonnal látni, hogy a jelenleg bejárható fél tucat kikötő rengeteggel újabbal bővül majd. Fajokból és frakciókból is több tucatnyit kapunk még, ami újabb és újabb őrült hajóterveket jelent ellenfeleinknél és a kereskedőknél. Persze ha úgy tartja kedvünk, és pénztárcánk is engedi, már most is lecserélhetjük kezdő hajónkat például a Hell-hammerre, ami csak egyetlen, ám gigantikus ágyúval lett felszerelve – szörnyvadászatra egész hatékony. A kiegészítő felszerelések és önvédelmi fegyverek köre is bővül még, hogy az eltérő játékstílusoknak megfeleljen. A felvehető küldetések száma szintén nőni fog, és a kiegyensúlyozásuk is várható, mert jelenleg előfordul, hogy a sérülések befoltozása többe kerül, mint a fejpénz, amit a veszedelmes kalóz kiiktatásáért kapunk.

Még fontosabb elem a legénység fejlődése. Kapitányunk például képességeket kap majd, amikkel eredményesebbek lehetünk a választott foglalkozásunkban. Mivel az eredeti játéknak

ADATOK

KIADÓ
Evil Twin Artworks

FEJLESZTŐ
Evil Twin Artworks

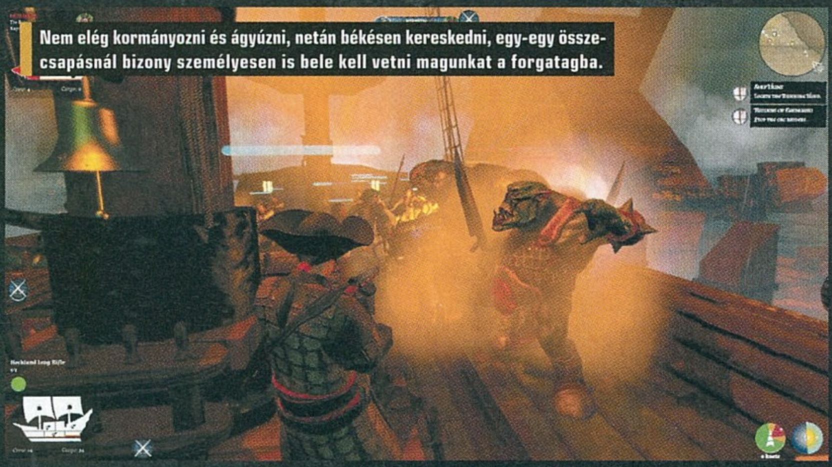
MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2016. 04. 15.

STÍLUSMINTA

Sid Meier's Pirates!
2005 (2K GAMES)

Assassin's Creed IV Black Flag
2013 (UBISOFT)



Nem elég kormányozni és ágyúzni, netán békésen kereskedni, egy-egy összecsapásnál bizony személyesen is bele kell vetni magunkat a forgatagba.

Orkok... büdösek, buták, erőszakosak, hangosak, ráadásul az építészeti stílusukkal és szépérzékükkel is van némi gond.

kiemelt szereplői a fedélzeti varázslók, érkezésükre is számíthatunk (pirkadatkor, kelet felől). Sőt más kapitányokat is felbérelhetünk, akikkel flottát alakíthatunk. A készítő Evil Twin Artworks előző játéka, a Victory at Sea alapján joggal reménykedhetünk benne, hogy idővel elég komoly sokszereplős csatákat is levezényelhetünk.

A nyílt világban mindenki megtalálhatja majd a maga szórakozását a választott faj és nemzet színeiben, de az ígéretek szerint kapunk klasszikus történetes módot is, nyilván nem minden csoporthoz, mivel több tucatnyi lesz belőlük. Ugyan az eredeti ígéretek között nem szerepel, de sokan lobbiznak a többjátékos módért, főleg az egymás elleni harcért, végtére is ez volt a táblás játék alapja. Hasonlóan sokan kérik, sőt valójában követelik a hagyományos ütő- és vágófegyverek bevezetését a hajóostromokhoz, hiszen milyen Warhammer az, amiben nem téphetjük cafatokra az ellenfeleinket.

VESZÉLYES VIZEKEN

Azonban a beígért fejlesztések mellett sok teendője lesz még a készítő csapatnak, ugyanis a játékkal komoly gondok is akadnak. Elsősorban a teljesítményével.

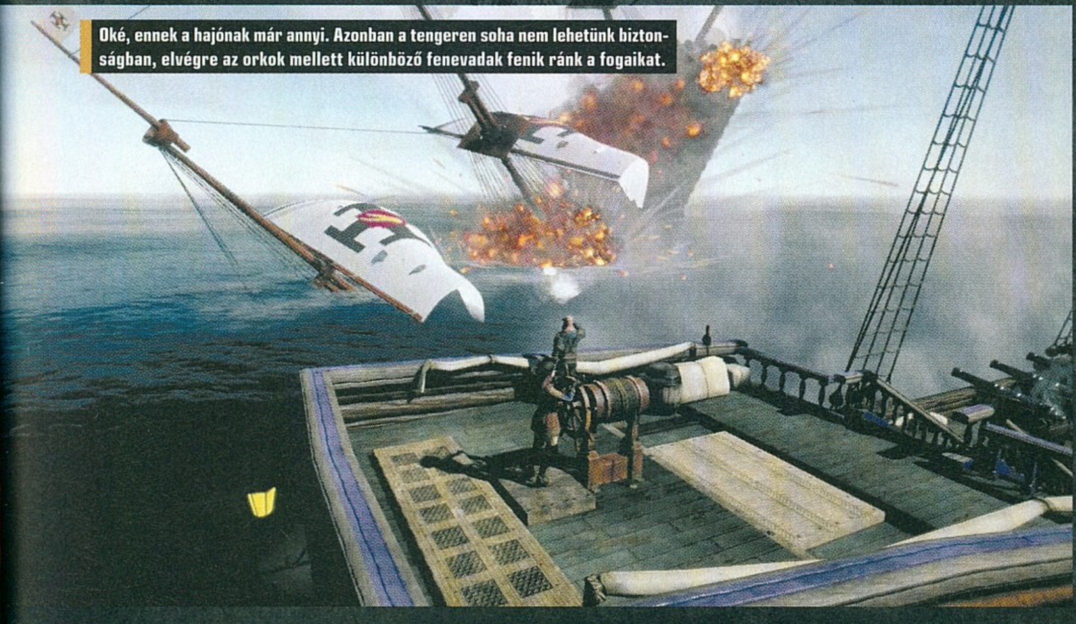
Küldd hát a Krakent!

A játék egyik legfontosabb elemét jelentik az óriásszörnyek, mivel más programokban ilyenekkel még nem nagyon találkozhattunk. Ráadásul pl. a Black Flagtől eltérően itt nem békés élőlényeket zaklatunk anyagi javakért vagy tárgykészítés miatt, hanem hatalmas területeket rettegésben tartó szörnyetegekkel küzdünk, minimum egyenlő feltételekkel. A jelenlegi verzióban a bevezetőben szereplő óriáscápa, a Megalodon mellett már összefuthatunk a narválokról mintázott Behemoth-tal is. Ráadásul nem csak kinézetükben térnek el: míg a Megalodon fogaival tépné szét a hajót, ami alatt puskával „könnyen" elintézhető, a Behemoth esetében jobb távol maradni, mert csak odacsap a szarvával és eltűnik a habokban. Mivel az eredeti játékban bőven akad alapanyag, így várható még többek között elementál, vízi sárkány, óriásrák és persze a Cthulhu fan club helyi elnöke is.

Még komolyabb gépeken is megmegakad néha, amit a grafika színvonala egyáltalán nem indokol: Early Access ide vagy oda, bár helyenként tetszetős, máskor viszont kifejezetten ronda a játék, ez igazán a napszakváltások miatt szörnyű. Éjszaka a sima hajók közötti küzdelem is sokkal nehezebb (ami valahol valósághű), a lövöldözés rész pedig jóformán játszhatatlan. Utóbbinak a hajók eltérő felépítése sem tesz jót, mert egy emelt fedélzeti részről egyszerűen nem látunk rá az ellenfelekre.

Szintén sokat emlegetett probléma a gyorsutazás hiánya. Ugyan kétszeres időgyorsítást használhatunk, de az egyrészt megnöveli az akadások esélyét, másrészt így is 15-20 perc elérni a jelenlegi térkép egyik végéből a másikba. A végleges, nagyjából tízszer ekkora terület bejáráshoz az ötszörös gyorsítás sem lenne elég.

Szükség lenne a kezelőfelület átdolgozására is. A jelenlegi menürendszer nemcsak, hogy logikátlan és túlbonyolított, de esetenként teljesen feleslegesen kell új menüpontokat választanunk, 1-1 sor adathoz vagy két ikonhoz. Kicsit úgy fest, mintha egy mobil portnak akarnának megágyazni a fejlesztők, ami hatalmas udvariatlanság lenne a PC-s közönséggel szemben. Legalább akkora, mint az, hogy a billentyűzetkiosztás még mindig nem változtatható, így nem rendelhetjük egymás mellé a magyar kiosztásnál szétültetett Z/X gombokat. Azonban az biztató jel, hogy a készítők folyamatosan kommunikálnak a játékosokkal, így szép lassan lecsiszolhatják a program kínosabb kitüremkedéseit.



Oké, ennek a hajónak már annyi. Azonban a tengeren soha nem lehetünk biztonságban, elvégre az orkok mellett különböző fenevadak fenik ránk a fogaikat.

HAJÓZNI KELL?

A dilemma adott. A játék jelenlegi, nagyon korai állapotában legfeljebb annak éri meg a 28 eurós árát (8700 Ft), aki az eredeti táblás változat, vagy simán a Warhammer világának fanatikus rajongója, netán a tengeri ütközeteké, de már ráunt Black Flagre és a Naval Actionre. Azonban az Early Access-állapot elmúltának idejére, amikorra a játék már bizonyított, az ár is emelkedhet 5-10 eurót. A legjobb választás így távolról figyelni az érkező frissítéseket, és egy komolyabb fejlődési szakasz után szállni tengerre, mert ha az eddigi ígéreteknek csak a fele teljesül (valamint a hibák nagyobb részét javítják), egy remek, és hosszú távon is szórakoztató, nyílt világú kalandot kapunk, a használhatatlanságig őrült, mégis működő hajókkal és tengeri szörnyekkel.

TÖMLÖCÖK ÉS SHADEREK

WOLCEN

LORDS OF MAYHEM

EARLY ACCESS

[IRTA MCMACKO]

Milyen a klasszikus Diablo-sablonba öntött üsd-vágd RPG, ha nyitott világú, és a CryEngine legújabb verzióján alapul? Erre a kérdésre próbálunk meg választ keresni előzetesünkben, amelyhez a Wolcen című program korai hozzáférésű alfa verzióját vettük górcső alá.

A Diablo-klónok zsánere egy speciális és igen hálás vonalat képvisel, hiszen ha a fejlesztőcsapat jól kapja el a harc-loot-felderítés ritmusát, akkor ember legyen a talpán, aki megállja a függőség kialakulását. De hát ilyenek ezek a jóféle szerepjátékok, és a magas nívóhoz már az sem kell, hogy a játék töltőképernyőjén a Blizzard felirat díszelegjen. Gondoljatok csak bele, mennyire jól sikerült a Van Helsing-trilógia, a Torchlight-széria, a Victor Vran, vagy legutóbb a Titan Quest nyomdokaiban járó Grim Dawn! No, ebbe a jóvágású társaságba szeretne bekerülni a valaha Umbra néven futó Wolcen: Lords of Mayhem is, amelynek legfőbb vonzerejét nyitott világa és a CryEngine fantasztikus látványorgiája jelentheti.

BESÍRSZ, OLYAN SZÉP

Hát igen, a Wolcen brutálisan, fenomenálisan szépséges látványt tol az arcunkba, mintha csak a Kingdom Come középkori környezetét színes-szagos fantasy szószba mártogatnánk. Természetesen a műfajból fakadóan az egészet át kell még variálnunk forgatható izometrikus nézetbe, de ez már csak mellékes dolog. A program nemcsak a screenshotokon mutat jól, hanem mozgásban is rettentő látványos, sőt mi több, természetes összképet nyújt. Ehhez a durván csinos külsőhöz jön hozzá a klasszikus Diablo-játékmenet és a nyitott világ, ami a Wolcen másik nagy vonzerejét jelentheti. A készítők meglehetősen nagyképűen a Skyrim homokozójához hasonlítják saját terepüket – ennek a vonatkozásnak a potenciálját azonban picit gyengíti a tény, hogy mindösszesen körülbelül 4 km2 területet modelleztek le a fő világtérképhez. Ez azért papíron nem tűnik túl soknak, bár azt sem szabad elfelejteni, hogy

ADATOK

KIADÓ
WOLCEN Studio

FEJLESZTŐ
WOLCEN Studio

MŰFAJ
aRPG

MEGJELENÉS
2016. 03. 24.

STÍLUSMINTA

Torchlight II
2012 (RUNIC GAMES)

Grim Dawn
2016 (CRATE ENTERTAINMENT)

a csatangolásra hangolt erdei-mezei szakaszok minden újraindított játéknál random generálódnak majd, ahogyan azt a tömlöclabirintusoknál is alapvetően várjuk-elvárjuk.

„HŐSÖK" KONCERT A VÁRUDVARON

A Wolcen másik poénos ötlete, hogy hősünket a megszokottnál picit egyedibb módon formálhatjuk a saját szakállunkra. A klasszikus kasztok rendszerét bátran elfelejthetjük, mert harcosunk képességeit játékstílusunkkal, a felszereléssel, valamint a düh/állóképesség/mana paraméterek állítgatásával optimalizálhatjuk. A kickstarteres kalapolás során elsütött „Apocalyptic Form" sem csak a páncélok, varázslatok és egyedi tárgyak használatáról szól. A játék figyeli az alacsonyabb szinteken hozott döntéseinket, cselekedeteinket, ezek alapján pedig úgynevezett „apokaliptikus" fejlesztésekkel jutalmaz minket. A speciális fejlesztések segítségével aztán magasabb szinten pl. szarvat növesztve rohanhatunk bele az ellenfél seregeibe. Máskor a halál aurájának penetráns, dögszagú bűzével méretes zombi seregeket idézhetünk magunknak, mely lények (második) halálukig kísérnek minket. Az apokaliptikus

Az a jó, hogy támadási lehetőségeink kapcsolódnak a természeti elemekhez is, így mindenféle kombinációt összehozhatunk az ellenfelek leveréséhez.

Na, gyerekek, akkor most lássuk, mit tanultatok az előző matekórán... mennyi is nyolc meg nyolc? És ha lehet, ne kiabáljuk be az eredményt.

fejlesztések nem csak a karakterünk statisztikáiban jelentenek majd komoly előrelépést, de harci pupákunk kinézete is erőteljesen függhet attól, hogy védelmező arkangyalként hősködünk, avagy gonosz daragépként zúdítjuk a kénköves rontást ellenfeleinkre.

A különböző fegyverek, tárgyak és varázslatok egyedi ereje egyébként már most átjön a csapkodások során, az pedig külön szórakoztató, ahogyan az elementális hatásokat is kezeli a játék. Vízben törnek előre a randaságok? Villámot nekik! Ég a zombiseregtől a kopár szík sarja? Nem csoda, hiszen már akár egy feltüzelt jószág is képes lehet a teljes legelőt lángba borítani.

A multiról sajnos egyelőre nem sokat tudni; a játék főmenüjében ott a lehetőség, de a fejlesztők csak utalásokat tettek arra nézve, hogy a milyen többjátékos lehetőségek (pl. koop, defense módok, toplisták stb.) verhetnek gyökeret a Wolcen jövőbeli ködhalmazában. A potenciál ott lenne a közös játékban (pláne, hogy a sztori során a CPU által vezérelt segítők is gyakran társulnak majd mellénk), de erre szerintünk még sokat kell várni. Hogy miért? Azért, mert a Wolcen jelenlegi állapotában igencsak befejezetlen játék formáját mutatja. Bár Early Accessben már most megvásárolható 20 euróért (kábé 6300 forint) a program, azért enyhe túlzás ennyi pénzt elkérni a jelenlegi státuszában. A kalandnak csak a bevezető, polírozatlan szakasza játszható, és jelen esetben a „bug hunt" jellegű küldetések sem a forgatókönyv, hanem inkább az alfateszter-élmény szerves részét képzik. *(Ismeritek a klasszikus szerepjáték missziót, amikor a kocsmáros leküld minket a pincébe bogárkákat hentelni, aztán a csótány lord vár ránk a hordó mögött... – a szerk.)* A 0.1.8-as verzió szó szerint a programhibák és váratlan események kavalkádja. A fejlesztők nem titkolják, hogy rengeteget kell még gyúrni a komolyabb állapotok eléréséhez, de ennek tudatában is vicces a sok helykitöltő elem, beakadó karakter, AI és script bug, valamint az a rendezetlenség, amelyek mind-mind a nagyon korai fejlesztési állapotot sugallják.

A grafikus motornak hála a játékban rengeteg lehetőség van, már csak a tartalmat kell igazán változatossá és izgalmassá tenni a maximális sikerhez.

VOLSZEN, VULCEN, VAGY HOGYISHÍJJÁK...

Nem csodálkozunk a fenti problémákon, hiszen az Early Access intézménye pontosan a folytatólagos fejlesztések kirakatba pakolásához lett kitalálva. Egyelőre azonban legyünk türelmesek a vásárlással, legalább addig, míg a bugokat egy picit kigyomlálják, a sztorit pedig egy picit komolyabb formára kalapálják a készítők. Ha minden jól megy, a Wolcen egy sallangoktól mentes, gyönyörű és sok elemében ötletes akció-szerepjátékként fog elstartolni. Vigyázó szemeteket (Párizs helyett) Nizzára vessétek, ahonnan a fejlesztősrácok kétheti frissítésekkel pofozgatják az ígéretes szerepjátékot!

A végső megjelenés PC-re és (elvileg) konzolokra egyaránt esedékes, a fejlesztés bedőlésétől pedig nem érdemes tartani, ugyanis a menet közben projekthez társuló Crytek érdekei is azt kívánják, hogy egy újabb CryEngine éllovas láthasson egyszer napvilágot.

PC GURU WEBSHOP

PC

13.990 Ft

XONE
PS4

21.990 Ft

Faith visszatér, és gyorsabb, mint valaha! Vásárold meg a Mirror's Edge Catalystet a PC Guru Webshopban!

SHOP.PCGURU.HU

Ajánlatunk 2016.05.01-től a készlet erejéig, illetve visszavonásig érvényes. Az itt szereplő árak 27%-os áfát tartalmaznak. A feltüntetett árak jelentős árfolyamingadozás esetében változhatnak, ezért az árváltozás jogát fenntartjuk. Az ebből eredő károkért a Skorpió Print Kft. felelősséget nem vállal. A hirdetésben ábrázolt dobozképek illusztrációk, a kiküldött termékek borítója ezektől eltérhet. Vásárlási információk (http://shop.pcguru.hu/vasarlasi_informaciok), Általános szerződési feltételek (http://shop.pcguru.hu/aszf) és Garanciális feltételek (http://shop.pcguru.hu/garancia) a webshopon olvashatók.

EPOSZI KÖZÉPÚT

[ÍRTA **MAHMUD**] Szervusztok! A nevem Mahmud, és számfóbiás vagyok. Be kell vallanom, már idejét sem tudom, mikor kezdődött a dolog: mint sokan közületek, én is természetesnek gondoltam, hogy ellenállhatatlan közöny fog el, ha egy játékcím után számozást látok...

Aztán rájöttem, ez egyáltalán nem természetes. Miért volna törvényszerű, hogy egy folytatás csakis érdektelen, mi több, silány lehet? Mindannyian fel tudunk sorolni legalább egy maroknyi kivételt, kedvenc játékaink méltó utódait, amik nemcsak megőrizték, de magasabb szintre is emelték az eredeti erényeit. De bármilyen szórakoztató is egy-egy új epizód, a rettegett szám gyakran nem jelöl mást, mint egy frissebb, kicsinosított verziót, vagy holmi leporolt nosztalgiakiadást. Az igazi folytatás ennél több kell, hogy legyen. Ehhez pedig nem árt, ha a szó szoros értelmében folytat (és nem újrakezd) valamit, például egy olyan történetet, ami annak idején képes volt mindenestül kiragadni a valóságból, az első perctől kezdve egészen a legördülő stáblistáig. Ha nem is volt minden téren makulátlan, két évvel ezelőtt részesei lehettünk egy ilyen történetnek, most pedig örömmel jelentem, hogy végre megérkezett az igazi, nagybetűs folytatás.

ADATOK

KIADÓ
Versus Evil

FEJLESZTŐ
Stoic

MŰFAJ
szerepjáték/ stratégia

MULTI
van

INFO

2016. április 19-én jelent meg, a Steamen és a GoG-n 19,99 euró (kb. 6200 forint).

ZÁRKÓZZ FEL!

Azok kedvéért, akik eddig kimaradtak a Stoic fagyos túlélőtúrájából, álljon itt egy rövid ismertető az előző epizódról! A Banner Saga története egy skandináv ihletésű fantasyvilágban játszódik, ahol hosszú háborúskodás után emberek és óriás termetű varlok élnek viszonylagos békében egymás mellett. Bár a közfelfogás szerint az istenek halottak, a mágia változatlanul fennmaradt a világban, ahogy az ahhoz köthető, ép ésszel megmagyarázhatatlan jelenségek is. Történetünk egy ilyen eseménnyel veszi kezdetét, a nap ugyanis nemes egyszerűséggel megáll az égbolton, hamarosan pedig kirajzanak északról az évszázadok óta nem látott, ébenfekete kőemberek, délre űzve a mészárlást túlélő lakosságot. Az eseményekkel sodródva botcsinálta hőseinkre hárul a feladat, hogy megmentsék a menekülőket a biztos haláltól, és a hosszú menetelés során csatába vezessék szedett-vedett seregüket. A Banner Saga 2 néhány nappal az első epizód zárása, Boersgard ostroma után veszi fel a fonalat, karavánunk pedig folytatja viszontagságos útját a főváros felé.

Bár a történet így, dióhéjban nem tűnik túl bonyolultnak, minden érdeklődőnek erősen ajánlom az első rész végigjátszását, hiszen útitársaink és a játéknak otthont adó világ ismerete nélkül aligha érezhetik a Banner Sagában oly fontos döntések és fordulatok súlyát. Ami pedig a veteránokat illeti, a mentésimport mellett bizony nekik sem árt némi felkészülés a helyi történelemből, elsősorban a rég nem látott mellékszereplők nagy száma miatt.

VÁR AZ ARÉNA!

A Banner Saga 2 új karakterosztályaival és elérhető képességeivel rengeteg lehetőséget rejt a kifinomult harctéri taktikák kialakítására, ám a korlátolt kihívás és a csaták viszonylag alacsony száma alig ad teret ezek használatára. Aki azonban komoly ellenfelekre vágyik ebben az egyedi harcrendszerben, bátran tegyen egy próbát a széria Factions alcímű, ingyenesen játszható epizódjával, ahol online mérkőzhetünk meg hasonlóan harcias kihívóinkkal. Bár a játékra már elég rég ráférne egy kiadós frissítés, a kiegyensúlyozott kasztok, azok szabad variációja és gyors, intenzív összetűzései miatt a Factions még mindig rendkívül addiktív program – reméljük, a Stoic hamarosan bővíti az itteni repertoárt is.

RÉGI-ÚJ UTAKON

Játékmenetét tekintve a második epizód nem tér le a kitaposott ösvényről, vagyis alapvetően három különböző módon terelgetjük túlélőinket a remélt biztonság felé. A menetoszlop útját festői oldalnézetben egyengethetjük, lépten-nyomon szembesülve olyan dilemmákkal, amik hatással lehetnek karavánunk készleteire, moráljára, vagy pártfogoltjaink puszta életben maradására. A legfontosabb döntések jellemzően a táborban és a társainkkal folytatott viták során születnek – apró, ám annál örvendetesebb újdonság, hogy ezekhez olykor narráció, sőt átvezető animáció is dukál, ami kétségkívül üdítő színfolt néhány átolvasott óra után. Döntéseink természetesen legalább ilyen fontosak a csatamezőn, mivel nagyobb ütközetek előtt meg kell határoznunk seregünk általános stratégiáját. A taktikai nézetben már csupán hatfős csapatunkat irányíthatjuk a megszokott, körökre osztott harcrendszerben, ami továbbra is a körültekintő helyezkedésre, és az egyes képességeket összehangoló csapatmunkára épül. A csataterek ugyanakkor jóval változatosabbak, mint a Banner Saga első felvonásában, főként a rombolható pályaelemek és más, természetes akadályok miatt. A megfontolt taktikázást tovább árnyalják az új karakterosztályok és képességek, illetve az az örvendetes tény, hogy ezúttal sokkal változatosabb ellenfelekkel kell majd megküzdenünk hosszú vándorlásunk során.

És ha már vándorlás: míg a prológusban a fagyos, északi tájak képe határozta meg a látványvilágot, addig a második epizód valódi világjárásnak tűnik megannyi különböző, gyönyörűen megrajzolt helyszínével és egyedi hangulatával. Ebben a hangulatteremtésben ismét nagy szerepet kap, és változatlanul remekel a kiváló zenei aláfestés, ami ezúttal még dinamikusabban illeszkedik a történet kulcsfontosságú eseményeihez.

ÉRTÉKELÉS

MAHMUD

GÉPIGÉNY

1.6 GHz CPU; 2 GB RAM; DX9 VGA; 4 GB HDD.

Minden tekintetben méltó folytatása az első epizódnak, megőrizve, sőt magasabb szintre emelve annak egyedi élményét és játékmenetét.

GRAFIKA: **87%**

HANG: **85%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **82%**

PRO

Lebilincselő történet, embert próbáló döntéshelyzetek, összetett harcrendszer és gyönyörű prezentáció.

KONTRA

Néhány kihagyott ziccer: az új taktikai lehetőségek olykor feleslegesnek tűnnek, a kihívás pedig lehetne keményebb.

84%

A híd ezen a képen sincsen túl messze, a csata pedig magától értetődő, már amennyiben az egyszeri vikingnek útját állják a tervezett átkeléskor.

KÖZEL A CÉL

Vitathatatlan tehát, hogy a Banner Saga 2 mind játékmenet, mind történetvezetés terén sokat fejlődött az első részhez képest, mégis akad néhány negatívum, ami épp emiatt volt fájó számomra. Bár az új karakterosztályok, tárgyak és képességek miatt hőseinket jóval szabadabban fejleszthetjük, az ebből adódó, kifinomult harctéri taktikákra alig van szükség a csaták során (ahogy igaz ez számos társunkra is, akik gyakran egyébként is alig jutnak bármiféle szerephez a történetben). A nehézségi szint átállítása és a hasznos jutalmakkal kecsegtető tábori kihívások ugyan képesek olykor változatosságra sarkallni, a harcok többségét még így is simán megnyerhetjük optimalizálatlan taktikával, sőt néhány komoly, szinte büntetlenül elkövetett hibával. Utóbbiakért egyébként gyakran maga a kezelőfelület okolható, hiszen még mindig egyetlen nézőponthoz vagyunk kötve a négyzetrácsos csatamezőn, ami gyakran jár bosszantó félrekattintással. A kőkemény kihívás hiánya ráadásul a harctéren kívül is érzékelhető: az első epizóddal ellentétben például soha nem fájt a fejem a karaván ellátmánya és morálja miatt, ez pedig kétségtelenül rontott az elkeseredett túlélés hangulatán.

> Egy valódi, minden ízében jogos folytatás, amit az első rész rajongói nagyon fognak élvezni. Ajánlott.

A Banner Saga esszenciája ugyanakkor maga az interaktív történet, és az az állandó döntéskényszer, ami percről percre emberi és morális kérdések elé állítja a játékost. Bár a két szálon futó cselekmény olykor enyhe tudathasadáshoz vezethet, a Stoicnak ezen a téren mindenképp sikerült túlmutatnia az első epizódon, olyan dilemmák felvonultatásával, amik a monitoron túl is képesek nyomot hagyni az emberben. A történet puszta volumene és komorsága miatt sokkal súlyosabb és lebilincselőbb, ami a trilógiazáró folytatás szempontjából is rendkívül ígéretes. A kérdés már csak az, újabb két évet kell-e várnunk a Saga befejezésére – ami engem illet, valahogy elvegetálok a Trónok harcán, ha tudom, hogy ez az ígéret nem csak szép szó marad.

A nagy menetelés alaposan megviseli hőseinket, a játék azonban ennek ellenére viszonylag megengedő marad, azaz nem kell durva kihívást várni.

FORTRESS EUROPE

IS DEFENSE

[IRTA JOHNBART] **A Hatred botrányfejlesztői a jóízlés után ezúttal az Iszlám Államnak mutatnak fügét, a harsány antiterrorista üzenet pedig célba is talál: az IS Defense ugyanis olcsó, kőegyszerű, és hiányosságai ellenére is meglepően szórakoztató.**

Azt hiszem, egyetérthetünk abban, hogy a botrányhajhász Hatred után hiba lenne minőségi portékát várni a gliwicei Destructive Creationstől (innentől DC). Az mindenesetre vitathatatlan, hogy a srácok profik a címeik felfuttatásában: produkcióik technikai és játékmenetbeli deficitjeit ugyanis olyan polgárpukkasztó(nak tűnő) témaválasztással kompenzálják, ami garantáltan felpörgeti a botrányra éhes zsurnalisztákat. A Hatred egy aljas tömeggyilkos bosszúhadjáratának ígéretével került a rivaldafénybe, az IS Defense-nél ugyanakkor az Iszlám Állam (innentől IÁ) elkalapálásának lehetősége adja a játék legfőbb egyedi terméktulajdonságát. A létező terrorszervezet ízekre szedésének ígérete mögött ugyanakkor egy végletesen egyszerű akciójáték rejtőzik – ami viszont (meglepő módon) egyáltalán nem probléma.

> A Hatredben az egész emberiségen álltunk bosszút, most beérjük az Iszlám Állammal.

WILLKOMMENSKULTUR

Maga a játék a PC-ken már rég kihalt „shooting gallery" műfajt, avagy a statikus lövöldözést kínáló akciójátékok zsánerét melegíti fel – aki játszott pl. a Beach Head 2000-rel, gondolom sejti, miről van szó, aki pedig nem, az ne aggódjon, mivel a műfaji alapok megértése nem igényel rakétatudományt. Az akció 3D-s környezetben, FPS-nézetben zajlik, szabadságot viszont kizárólag a célzásban kapunk, a mozgásban nem: a hentelést egy rögzített géppuska válltámasza és egy forgatható rakétavető tengelye mögött végezzük. Ezekkel kell rendet vágnunk a bunkerünket (no meg a történet szerint az időben közeli, a 2020-as évek Európáját) ostromló Iszlám Állam csapatai között: a NATO állásait a szicíliai partokon, egy spanyol kikötőben, és egy horvát katonai repülőtérnél erősíthetjük.

ADATOK

KIADÓ
Destructive Creations

FEJLESZTŐ
Destructive Creations

MŰFAJ
akció

MULTI
nincs

INFO

A hírhedt Hatredet összehozó Destructive Creations árkád lövöldéje április 19-én jelent meg a Steamen. Jelenleg 7 euróért (cirka 2100 forintért) kapható.

HULLANAK A DEASHBAGEK

A bevetés szabályai adják magukat: a Daesh csapatai folyamatosan és egyre nagyobb erőkkel próbálják bevenni állásunkat, miközben géppuskánkkal és rakétavetőnkkel rendet vágunk az öngyilkos merénylők, a takbírt üvöltöző kalasnyikovos lövészek, az IÁ-s parádéskocsik (azaz a platójukon géppuskát cipelő pickupok) és a zsákmányolt (?) Humvee-k erdejében. Golyószórónk értelemszerűen az emberanyag, míg a páncélököl a gépjárművek ellen hatásos – előbbihez végtelen a javadalmazás (bár a kapcsolódó fejlesztés kioldásáig rendszeresen újra kell táraznunk), utóbbit pedig érdemes visszafogottan használni, mivel csak az időszakosan behívható ellátmányokból tölthetjük fel.

Eme koncepció persze önmagában elég soványka (még ha az IÁ-harcosok, avagy pejoratív szóval élve „Daeshbag"-ek kilyuggatása elég felemelő élmény is), amit persze a DC-nél is érezhettek, az

Iszlamofób lövészet?

Bár az IS Defense-zel a DC az Iszlám Államnak mutat be, a szaksajtó mégis iszlamofób botrányjátékként aposztrofálta a programot, épp ezért volt meglepő, hogy a csapat mellett először egy muszlim fejlesztő állt ki. Rami Ismail, a holland Vlambeer stúdió tagja szerint ugyanis, bár a játék az iszlámmal szembeni félelemre alapoz, az ellenfélként szolgáló Iszlám Állam egyértelmű nevesítésével mégsem mossa össze a dzsihadizmust az iszlám kultúrával, ellentétben más, közönségsiker FPS-ekkel (khm, Call of Duty, khm). „No meg valljuk be, az árkád műfajhoz képest elég jól is néz ki" – zárta véleményét.

„Ahá! Humvee-ken nyomulnak a galád terroristák, összeesküvést szimatolok!" - gondolhatja az egyszeri játékos, a fejlesztők meg jókat röhögnek...

árkád géptermi játékmenetet így három aprósággal igyekeztek feldobni. Először is, bár a dzsihádisták java minden pályán egy irányból érkezik, a harctér mégis 360 fokos: nem egyszer kapunk oldalirányú vagy a hátunk mögül érkező támadásokat, érdemes hát résen lennünk (még ha a játék a bekerítő próbálkozásokat előre is jelzi). Másodszor, az IS Defense egy alapfokú jutalmazási szisztémát is használ: legyilkolt ellenfeleink egy kill streak csíkot töltenek, ennek egyes fokozatait elérve tápos jutalmak ütik vízhólyagos markunkat. Életerőt és rakétákat töltő ellátmányt kérhetünk, szövetséges katonákat hívhatunk be, tüzérségi csapást rendelhetünk el, a legmagasabb szinteken pedig vadászbombázó-kötelék vagy épp közvetlen légi támogatást nyújtó Apache-helikopter zilálhatja szét az IÁ sorait. Végezetül, a játék egy (napjainkban szinte már kötelező) fejlődési rendszert is tartalmaz: a kiosztott gyilkok után tapasztalati pontokat is kapunk, amiket életerőnk, géppuskánk, rakétavetőnk vagy a behívható támogatás fejlesztésére verhetünk el.

HENTELEK UTOLSÓ VÉRIG

Az IS Defense persze a fenti csavarok ellenére is egyszerű, mint a százas szög, a játék viszont mégis remekül muzsikál, a fentebb taglalt játékmenet ugyanis egy felettébb izgalmas és pörgős adrenalinfröccsé áll össze. A gyalogosok között rendet vágó konstans géppuskatűz és a rakétatalálatoktól felrobbanó terepjárók tucatjai már önmagukban sokat hozzátesznek a kaotikus harctéri élményhez, a játék viszont akkor van igazán elemében, ha sikerül behívni a high-tier segédleteket. A csatakiáltásokkal támadó NATO-katonák, a partraszálló egységeket telibe találó tüzérségi csapások, az elzúgó F-16-osok szőnyegbombázásai vagy épp a játéktér szinte egészét (átmenetileg) letakarító harci helikopter még

a kőegyszerű alapok ellenére is igazi hangulatbombát varázsol a játékból – dacára az elég hamar szembetűnő problémáknak és hiányosságoknak.

Kezdjük ott, hogy a játék a héteurós árcímke ellenére is nagyon sovány tartalommal bír: mindössze három pályát és négy ellenféltípust kapunk (és ez utóbbiak mindegyike is csak földi célpont), a tartalom így nagyon gyorsan kiismerhető, kihívást csak az egyre gyorsabban és egyre nagyobb számban érkező ellenfelek adnak. Zavaró ugyanakkor az is, hogy bár a rosszfiúk között irtózatos mészárlást vihetünk végbe, az IS Defense-ben mégsem lehet a szó klasszikus értelmében „győzni": mindegyik pálya Survival módban fut, az egyre nagyobb számban érkező IÁ erői így előbb-utóbb mindenképp lenyomnak minket, időszakos célokat tehát csak az összes pálya megnyitása, a skillfák kimaxolása és a többi játékossal való online pontverseny adhat. Ami a technikai frontot illeti, ott többé-kevésbé rendben van a játék: bár az IS Defense messze van a legszebb Unreal Engine 4 hajtotta program címétől, a műfajhoz és az árcímkéhez képest a látványvilág teljesen rendben van (bár a Hatredhez hasonlóan ez is elég cudarul optimalizált). Audiotéren ugyanakkor minden klappol: a csatazajt alkotó effektek és a zúzós metálaláfestés is teszi a dolgát.

BEACH HEAD IÁ

Kétségtelen, hogy az IS Defense a Hatredhez hasonlóan a radar alatt maradt volna, ha rosszfiúit nem az Iszlám Állam harcosai adnák, de az is tény, hogy a DC ezúttal nemcsak egy botrányjátékot, hanem egy értékelhető árkád shootert rakott össze a közfelháborodás farvizén (még ha ezt a kőegyszerű játékmenetet művészet is lett volna elrontani). Az IS Defense-ben ugyanis minden benne van, ami egy napi félórás gőzlevezetéshez kell: rengeteg ellenfél, látványos gyakás, egész pofás grafika, és egy, a műfaji monotonitást elégséges mértékben megtörő fejlődési-jutalmazási szisztéma. Bár akciójátékból láttam már idén jobbat, hét euróért a DC anti-dzsihád fricskája még hiányosságai ellenére is megéri az árát – bátran ajánlom mindenkinek, aki hozzám hasonlóan imádta a Beach Head 2000-et!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Négymagos 2.6 GHz processzor, 4 GB RAM, NVIDIA GTX 460 vagy AMD HD 5850 VGA, 4 GB HDD.

Egyszerű, akciódús és olcsó terrorista-céllövészet, fogyasztása viszont csak kis adagokban javasolt.

GRAFIKA	70%
HANG	75%
JÁTÉKÉLMÉNY	85%

PRO

Szolid és pörgős hentelés korrekt audiovizuális körítéssel, minimalista fejlődési rendszerrel, az árazás pedig szintén rendben van.

KONTRA

Csak három pályát kapunk, és azokat is csak Survival módban, „nyerni" így nem lehet: a Daeshbagek mindenképp lenyomják a játékost.

75%

GITÁRRAL A SÖTÉTSÉG ELLEN

CODE OF PRINCESS

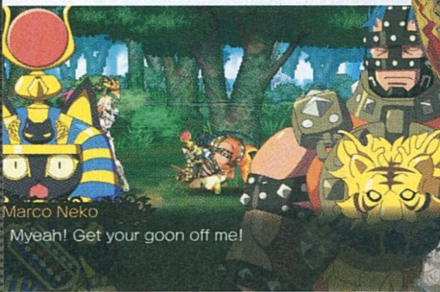
[ÍRTA **BÖJTI**] Mit tehet pár halandó, ha jön a Sötétség, és a világ összes szörnyetege az emberiség vesztét akarja? Egyetlen lehetőség van: kardot, varázsbotot és gitárt ragadni, majd egy RPG-kerettel megáldott akciójátékban leamortizálni a masnis csontvázakat és egyéb őrült ellenfeleket.

A látvány annyira nem figyelemfelkeltő, mint a következő oldalon lévő képek esetében, azonban a Code of Princess (CoP) nem is negyvenéves veterán. 2012-ben készült (Európába 2013-ban jutott el), technikailag pedig a 3DS hardveri képességeinek határaihoz alkalmazkodik, ez látható a cikken belül elhelyezett dekoráción. Különlegessége pedig, hogy a Saizensen alkotását sokan a Guardian Heroeshoz, avagy a Sega Saturn kultikus játékhoz hasonlítgatták, mint annak követője. Ha pedig valaki szereti az akcióban és fejlesztésekben gazdag fantasyket, ráadásul a japán stílustól sem irtózik, akkor bizony a CoP megvásárlásával sem tesz rossz lóra.

Sok akció-szerepjátékban használunk kardot, fejszét, esetleg lőfegyvert. Nade gitárt?! Pedig az is nagyon hatásos!

LEHELETNYI RUHA, ÓRIÁSI KARD

Jó ideje köztudott, hogy minél kevesebb ruha található egy RPG női szereplőjén, annál nagyobb a védelmi érték, miközben a férfiszemnek kellemes látvány eltereli a figyelmet a repetitív harcról és a hangsúlyos farmolásról. Ebben a szellemiségben született meg Princess Solange Blanchefleur de Lux, a fő karakter, aki szembe száll a királyságot támadó szörnyhaddal, a feketemágusokkal, élőhalottakkal és nindzsákkal. Közben csatlakozik hozzá három játszható segítő, mint például a nekromanta, de olyan, nem éppen szokványos hős is beszáll a csapatba, aki elektromos gitárral, persze elektromosság és erősítő nélkül generálja a durva riffeket. Az út rögös, a kétdimenziós, három vízszintes sávban lezajló harcok során pedig rengeteg fura, sokszor komikus lénnyel lehet találkozni.



Három sáv? Igen, a Code of Princess játékmenete a megszokott, hagyományos módra épül, avagy a karakterek a középső „ösvényen" jobbra és balra haladnak a szépen megrajzolt pályákon (erdők, falvak, sziklás területek, temetők), illetve egyetlen gombnyomással sávot is lehet váltani, ami egy-egy durvább támadás elkerülésére is jó. Van kombózás, egy másik gombnyomással a hős kitörhet ellenfelei mancsából, sőt ilyenkor még a sebzése is nagyobb lesz. Ráadásul idővel négy karakter közül válogathat a játékos, aminek hála a megszokott közelharc mellé bekerül a repertoárba a varázslás, mérgezés, továbbá a gitártépés is.

Bár a képekről nehéz megmondani, tény, hogy a Code of Princess egy jól kinéző, egyedi látványvilággal megáldott aRPG. És humora is van.

KICSIT RPG, NAGYON AKCIÓ

Mivel a szerepjátékos elemek is hangsúlyosak, szintlépésenként lehet növelni a képességeket (életerő, támadás, védekezés és a többi), illetve a missziók során kapott aranyból vásárlásra is van lehetőség. A négy karakter külön is fejleszthető, így mindegyikkel végig lehet futni a küldetéseken, amik (némi farmolással, újraindítással) öt-hat órát vesznek igénybe minden hőssel. Azonban a kampányon kívül ott van még a speciális missziók teljesítése vagy éppen a kooperatív online küzdelem (egyszerre négyen), és ennek ellentéte, az egymás elleni harc. Mindez alaposan kitolja az egyébként törékeny szavatosságot.

Máskülönben a 15 eurós (kábé 4700 forint) játék szinte egy az egyben azt nyújtja, mint a 3DS-es verzió. A külső így szerethető, de pixeles, a japán hangok angol felirat társaságában teszik autentikussá az élményt, a kaszabolás pedig hajlamos unalomba fulladni, ha valaki nincs oda a műfajért. A teljes képernyős mód mellett a monitoron a második DS-kijelző is megjeleníthető, a képfrissítés stabil, a multi jól működik. Így aztán a portolás jól sikerült (kontroller nem árt hozzá), más kérdés, hogy a műfaj rajongóin kívül nem sokakat ragadhat meg a sajátos humorral bíró, önmagát annyira nem komolyan vevő alkotás. Nekik viszont nyugodt szívvel ajánlható, elvégre a Code of Princess valóban hordoz magában valamennyit a Guardian Heroes örökségéből.

ADATOK

KIADÓ **Degica**
FEJLESZTŐ **Studio Saizensen**
MŰFAJ **akció-RPG**
MULTI **van**

GÉPIGÉNY

Intel Core Duo 2 GHz CPU, 2GB RAM, DirectX 9.0c-kompatibilis VGA, 4 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Élvezetes kaszabolós játék a klasszikusok nyomában, ám a külcsín terén nem is igazán mutat túl azokon, köszönhetően az eredeti célplatform képességeinek.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Jól futó portolása a handheldes változatnak, ráadásul maga a játék is jópofa, nagyon is szerethető, miközben egészen sok lehetőséget rejt magában.

KONTRA

A külső kicsit egyszerű, ahogy a játékmenet sem mutat túl a zsáner korai darabjainak lehetőségein, így aki nem él-hal a műfajért, az feleslegesen próbálkozna vele.

70%

A VIDEOJÁTÉKOK HŐSKORA

ATARI VAULT

[ÍRTA BÖJTI] Mit tehet az a kultikus, a videojátékok történelmébe önmagát régen beleíró kiadó, amely az elmúlt években sajnos a saját paródiájává vált? Természetesen a legjárhatóbb út a múltidézés. Mondjuk egy gyűjtemény kiadásával.

A ki nem ma kezdett el ismerkedni a videojátékokkal, annak már nem kell bemutatni az Atarit. Az eredetileg kaliforniai cég több mint 40 éve űzi az ipart, az idők során pedig rengeteg klasszikus játékot tett le az asztalra. Ismerős az egykoron még csak „tévéfoci" címén elhíresült program, avagy a Pong? Netán a Missile Command, a Centipede, Asteroids? Nos, a frissen megjelent, csak PC-re elérhető Atari Vault ezeket a korai klasszikusokat gyűjti egy csokorba, így hivatalos formában elérhetővé téve rengeteg címet, amikkel otthonunkban eleddig csak az emuláció áldásos tevékenységével tudtunk nosztalgiázni. Vagy elővéve egy régi, még működőképes Atari 2600-at, aminek játékkínálata a kollekció gerincét szolgáltatja.

A JÁTÉKTEREMBŐL A NAPPALIBA

Az Atari a játéktermek mélyén tette meg első, legfontosabb lépéseit, így nem meglepő, hogy jó néhány kultikus cím kabinetje felbukkan a felhozatal ez irányú szekciójában. Promóciós anyagokkal (reklámok, érdekességek), a gépek fényképével, rövid leírással. Így bárki újra átélheti a gyermekkorát, és ezúttal még húszforintos érméket sem kell bedobálni a feneketlen gyomrú masinákba. Azonban a játéktermi kínálat még mindig eltörpül ahhoz a felhozatalhoz képest, amit az Atari 2600-os szekció nyújt. Itt ugyanis tényleg irgalmatlan mennyiségű portot kapunk, hogy a Vault teljes egészében 100-as címtárát elérhessük (a westernes puffogtatástól a tengeralattjárós és repülős lövöldözésen át, a sakkig és a 3D-s amőbáig van minden). Mondhatni, hogy ami anno kiadásra került az otthoni gépre, jogok szerint pedig az anyacéghez tartozik, azt mind megkapja a vásárló, méghozzá kilencven százalékban tökéletesen futva. Ehhez hozzátartozik az a tény is, hogy természetesen a Nintendo, Namco, Taito és egyéb licencek sajnos nem képezik részét a repertoárnak, mert hát… biztos van az a pénz, csak éppen az Atarinak nem érte volna meg.

OLD SCHOOL. NAGYON!

Mint említettem, a felhozatal tagjai szinte mind tökéletesen futnak (néha azért vannak kisebb hibák és bugok, de szerencsére ritkán), akár ketten is nekiülhetünk egy-egy programnak, továbbá ott vannak ugye az érdekességek és extrák a képi és szöveges galériákban, amik a kiadó múltját éltetik. Hozzáteszem, joggal.

Már csak azért is, mert ugye majdnem negyvenéves játékok kerültek a csomagba, ami meg is látszódik rajtuk. A pixeles, minimalista külső, a prüntyögő hangok (zeneként a legtöbb esetben ezeket nem is lehet jellemezni) manapság már nagyon primitívnek számítanak, ahogy a játékok működése is rendkívül elmaradott. Azonban nem szabad elfelejteni, hogy mindez a megjelenési időben még igazi mérföldkő volt, akkoriban jobbat senki nem látott, a technológia csúcsát hozták a gyűjteménybe került címek. Emiatt aztán nem is könnyűek, nem is mindig egyértelmű a feladat, a rekordok megdöntögetése hosszú napokig és hetekig eltarthat az egyszerű rendszerek ellenére. De valahol pont ez a szépsége ennek a nosztalgiának – ami azonban nem mindenkinek való. Az Atari Vault leginkább a rajongóknak készült, akik képesek kellemes emlékeket feleleveníteni a bekerülő programok láttán, illetve azoknak, akik szeretnék megismerni, hol kezdődött az ipar, miből indultak ki a mai játékok. Az pedig sokat elárul, hogy ezek az őskori darabok sokkal jobbak (a legtöbb esetben), mint az Atari modern alkotásai (Alone in the Dark: Illumination, Asteroids: Outpost). Mondjuk a 16. oldalon bemutatott RollerCoaster Tycoon Worldben van szerkesztőségünk minden reménye, elvégre a szériához rengeteg pozitív élményünk fűződik.

> Ez a gyűjtemény azoknak a játékosoknak való, akik nem jönnek zavarba a primitív tálalás kavalkádjától.

Nem, ezen a képen nem egy kettest érő programozó OKJ-s szakdolgozat látható, hanem bizony egy több mint három évtizedes, egykor látványos klasszikus.

ADATOK

KIADÓ **Atari**

FEJLESZTŐ **Code Mystics**

MŰFAJ **játékgyűjtemény**

MULTI **van**

GÉPIGÉNY

2GHz CPU, 2GB RAM, DirectX 11-kompatibilis VGA, 1 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Igazi klasszikusok, egyetlen gyűjteményben, ami a játéktermi és az Atari 2600-as kínálatból egyaránt szépen szemezget. Ráadásul mindehhez még emulátorra sincs szükségünk.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

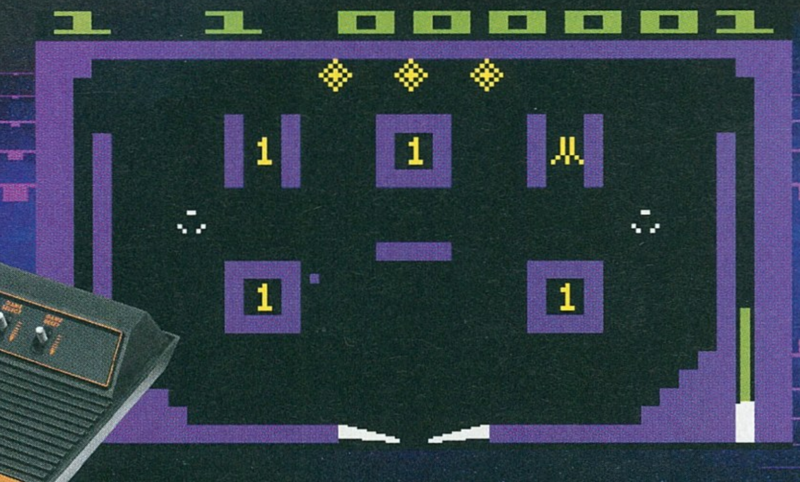
PRO

Missile Command, Asteroids, Centipede és Pong egy helyen, közel száz további Atari-alkotással egyetemben, ami sokak megvalósult álma lehet.

KONTRA

Nagyon régi játékokról van szó, amik mára rendkívül primitívnek tűnhetnek, így nem mindenkinek szólnak. Ehhez képest pedig nem is olyan olcsó a csomag ára.

70%



A HOMOK TITKAI

MXGP 2

THE OFFICIAL MOTOCROSS VIDEOGAME

[ÍRTA **GEBBBE**] Ha az autós játékok terén a Milestone szekere némileg el is akadt, azért a motorozás kedvelői nem panaszkodhatnak a kiadó felhozatalára. A MotoGP mellett ugyanis egy év elteltével új motokrossz játékot foghatunk a kezünkben: a hibái ellenére is egészen jó MXGP folytatását.

ADATOK

KIADÓ
Milestone S.r.l.

FEJLESZTŐ
Milestone S.r.l.

MŰFAJ
versenyjáték

MULTI
van

INFO

Az MXGP 2 2016. április 7-én jelent meg, PC-re és konzolokra. Ára Steamen: 39,99 euró (kb. 13.000 forint), dobozosan PC-re 8990 Ft.

Nagyon szeretném azzal kezdeni, hogy valami merőben új dologgal találkozhattok ebben a tesztben, de nem lenne helytálló. Ha van gárda, amelyik évek óta ragaszkodik egy elindított vonalhoz, az a Milestone fejlesztőcsapata. Lehet szó egy általuk kreált autós vagy motoros játékról, minden esetben ugyanazzal a konfigurációs menüvel futunk össze az indításkor, mint sok-sok évvel korábban. Már ilyenkor sejteni lehet, hogy mire kell számítani. Igen, ugyanazokra a hibákra és kényelmetlenségekre, mint az elődnél, de egyfajta morbid addiktivitásra is, minek hatására képtelenek leszünk letenni a játékot. Mindez igaz az MXGP 2-re is.

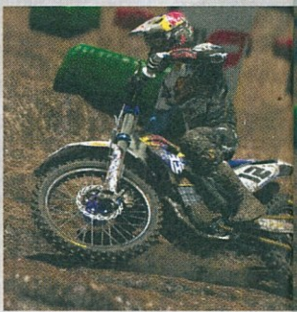
NYEREGBE, SRÁCOK!

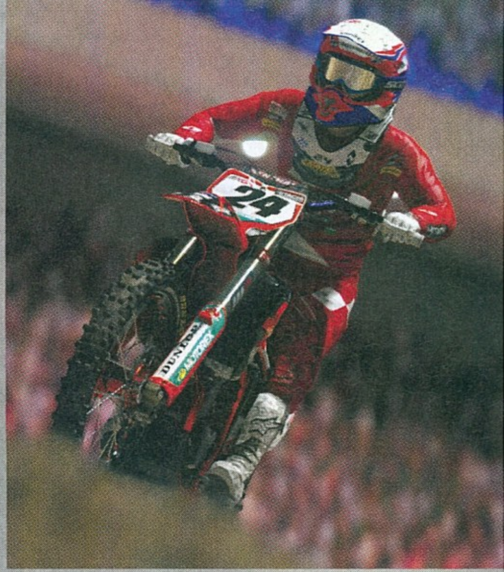
A motorozás elkezdéséhez túl kell lennünk az első indítás után esedékes profilkészítésen, és versenyzőnk létrehozásán. Világbajnokság lévén saját nemzetünket is képviselhetjük, illetve választanunk kell egy motormárkát, csapatlogót és menedzsereket. A gépválasztékra nem lehet panasz, hiszen hat gyártó motorjai közül mazsolázhatunk, azokon belül is több típust találhatunk. Én a Husqvarna mellett döntöttem, mivel aki láncfűrészt tud gyártani, annak a motorbiciklik készítése már csak formalitás. Kezdetnek kapunk két alap ruházatot, amit becenévvel és egy rajtszámmal láthatunk el, később viszont szinte minden elemét módosíthatjuk, rengeteg felszerelésgyártó kínálatából szemezgetve. Valójában csak ezen lépések után találkozunk a játék egyik legjobban sikerült részével, a menürendszerrel. Könnyen kezelhető, átlátható, és nagyon látványosan használja a háromszögek különféle variációit, tulajdonképpen minden fontos információt egy képernyőn láthatunk a következő eseményről. Ha valakinek teljesen ismeretlen a motokrossz műfaja, akkor rögtön gyorstalpaló tanfolyamot vehet videók formájában: hogyan fékezzünk, kanyarodjunk, ugrassunk, vagy miként használjuk a kuplungot a rajtnál. Ha elmulasztottuk, de mégis szükségünk lenne rájuk, akkor ezeket az extrák menüpontban találjuk meg, de sima videóként is elérhetőek a játék könyvtárában.

DÉJÁ VU

Az első csalódás akkor ért, amikor kiválasztottam a karriermódot. Minden túlzás nélkül mondhatom, hogy semmi újat nem sikerült letenni az asztalra az első rész óta. A ranglétra aljáról fogunk ezúttal is indulni, kis elvárású és kevés szponzor mutat irántunk érdeklődést, természetesen egy másodosztályú (MX2) csapat kötelékében kezdhetjük meg bajnoki utunkat. Kapni fogunk e-maileket a vezetőségtől, de csak az első néhány darabnak van gyakorlati haszna, ezeken keresztül ismerkedhetünk meg a bajnokság pontosztási rendszerével, a rajtolást és az időmérő edzést érintő szabályokkal. A legfontosabb, hogy minden hétvégén kettő futam kerül megrendezésre géposztályonként, majd a kapott pontokat összesítve kapjuk meg a hétvége végső egyenlegét. Eddig ismerős, ugye?

A játék beépített fotómódja egész látványos felvételeket eredményez. Ehhez mondjuk az is hozzátesz, hogy az MXGP 2 viszonylag jól néz ki.





Amikor Tomi azt mondta az anyukájának, hogy a srácokkal kimennek egy kicsit sarazni, a drága mama nem egészen erre a sportágra gondolt...

Apropó egyenleg. Az MXGP-hez képest változott a jutalmazás rendszere, nincsenek már tapasztalati pontokért elérhető szintek, a szurkolók számának bővülése sem okoz számunkra elégedettséget, csak egy szimpla kreditrendszer váltotta föl ezeket. Minden játékmódban szerezhetünk pontokat, aztán szépen költekezhetünk motorokra és kiegészítőkre. Pozitívum, hogy a választék hatalmas, egészen egyedivé formálhatjuk karakterünket és vasparipáját. A kormányrudat védő szivacsbetét szintjétől a féktárcsákig szinte mindent változtathatunk, az apróbb elemeket pedig színezhetjük is. Ahogy a játék minden elemében, itt is kizárólag hivatalos és valós márkák termékeiből válogathatunk, szóval a részletességet érintően le a kalappal! A közösségi reakciók menü azonban szegényedett, nemhogy színesítették volna. Az első rész egyik leghangulatosabb eleme az a Twitter-szerű felület volt, ahol a közönség tagjain kívül néhány versenyzőtársunk is véleményt formált a hétvégi teljesítményünkről. Kifejtették, ha jók voltunk, de azt sem rejtették véka alá, ha csalódást keltően szerepeltünk. Nos, ez nincs többé. Helyette megmaradt a minden verseny után megjelenő digitális MXGP kiadvány címlapja, és ott vannak a százalékos értékekben megjelenő szponzori és csapatigazolási érdeklődést mutató ábrák is. Idén még az ötletes, bejárható garázsszerű karriermenüt is el kell felejtenünk.

GYERÜNK TONY!

Amit az F1-nek Schumacher neve jelent, az az MX műfajában a belga Stefan Everts. Tíz világbajnoki címe magáért beszél a különböző géposztályokban, de 2006-ban befejezte aktív karrierjét. Az új reménység egyértelműen az olasz Antonio Cairoli, aki már nyolc alkalommal végzett a világbajnoki összesítés legelső helyén. A tény, hogy még csak harmincéves, magától értetődően felveti annak lehetőségét, hogy ő legyen a sportág új királya. Ugyan még közel harminccal el van maradva Everts 101 futamgyőzelmet számláló rekordjától, de még mindig van ideje ezt az eredményt is túlszárnyalnia. Segítsünk neki mi is a játékban, hogy minél hamarabb megszerezhesse az ehhez szükséges pontokat!

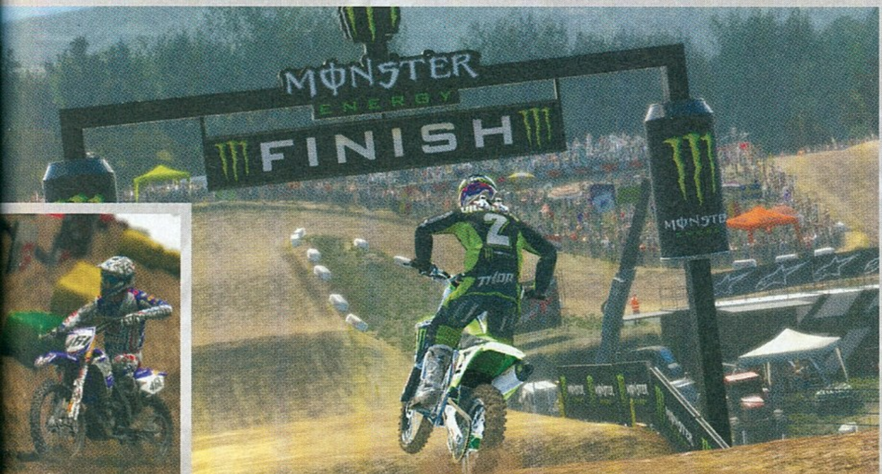
AZ ELEM KONTEÓ

Foglalkozzunk most az egyéb játékmódokkal és az irányítással! Kedvünk szerint választhatunk négy AI nehézségi szint közül, de bármelyiket szabadon át is alakíthatjuk a nekünk tetsző formára. A legfontosabb opció a motorok fizikája, ami a könnyűtől a professzionális szintig állítható, magyarul ahogy nehezítjük, úgy kell jobban odafigyelni a motoros és a motor egyensúlyára. Érdekes módon, ez talajon aligha érezhető különbséget takar, ám a levegőben már teljesen más a helyzet. Ugratás előtt fontos a súlypont megfelelő irányba történő eltolása, de landoláskor sem eshetünk csak úgy le, mint egy darab fa. Az PC-s oktatóvideók a billentyűs gombokra tanítanak meg minket, de az igazi kényelmet egy kontroller fogja megadni számunkra, hiszen a játék Xbox One és PS4 konzolokra is megjelent. Miért nem lehet akkor kikapcsolni a rezgőmotort? Sajnos ez az opció ezúttal sem került a programba, sokaknak kellemetlen perceket okozva. Ha lenne gyűjtői kiadás, biztosan egy csomag ceruzaelemet adnának hozzá a plusz terhelés okán. A gyors versenyeken kívül játszhatunk végre a nemzetek csatájában is. Itt nem a megszokott versenyzőfelállásokkal fogunk találkozni, hanem nemzeti mezbe bújt gladiátorok küzdenek a dicsőségért, hat helyszínen. A motorozás ugyan itt sem más, mint a világbajnokságon, de legalább egy üde színfolt a repertoárban.

Nem ez lesz minden idők legelismertebb motoros játéka, de a kötelező köröket azért jól hozza.

KEZDŐDJÉK A LAG(ZI)!

A helyszíneket illetően kilenc új pályát fedezhetünk föl. Részletesebben ez négy hivatalos VB-helyszínt, négy fiktív stadionban épített versenyútvonalat és egy szabadon bejárható tesztpályát jelent. Szomorúan konstatáltam, hogy a többjátékos mód közel sem olyan élvezetes, mint volt. Elképesztő lag tapasztalható, teljesen mindegy, hogy ki készíti az adott szobát. A többiek úgy remegnek előttünk, mint a nyárfalevél, pár imát el kell mormolni az első kanyarok túlélése érdekében. A játék grafikája ugyan szemrevaló, de a játékélmény veszített a varázsából. Ezen a Season Pass aligha javít majd. Talán jövőre!



ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Win 7 SP1 vagy jobb, Intel Core I3-530 2,93 vagy AMD Phenom II X4 850 3,30 GHz CPU, 4 GB RAM, ATI Radeon HD 4850 X2 2 GB/ Nvidia GTX 750 Ti 2 GB, DirectX10, 20 GB HDD.

A tartalmi bővülésen kívül a játék nem sokat fejlődött, így egy kicsit csalódottak lehetnek azok, akik nagyon várták.

GRAFIKA: **92%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Sok helyszín, rengeteg ruha, motor és alkatrész, amelyeket izgalmas futamokon használhatunk. Nagyon jó a beépített fotómód.

KONTRA

Kikapcsolhatatlan FFB a kontroller esetében, tekintélyes lag a többjátékos módban, és visszatérő hibák az MXGP-ből.

92%

MEGHALSZ PÁRSZOR, DE ÉLVEZED

Stories: The Path of Destinies

[ÍRTA BATE] **ISMERED A KALAND, JÁTÉK, KOCKÁZAT-KÖNYVEKET, SZERETTED AZOKAT ÉS MÉG EGY PC-D VAGY PS4-ED IS VAN? HA MINDHÁROM VÁLASZOD IGEN, AKKOR ITT EGY JÁTÉK, AMI BIZTOS, HOGY FELKELTI AZ ÉRDEKLŐDÉSEDET. DE AKKOR IS BÁTRAN OLVASS TOVÁBB, HA FOGALMAD SINCS, HOGY MI FÁN TEREMNEK A LAPOZGATÓS REGÉNYEK.**

A '80-as évek elején születtem, így pont akkor tanultam meg olvasni, mikor hazánkban is a tetőfokára hágott a lapozgatós könyvek iránti érdeklődés. Ezek a regények abban különböztek a hagyományos fantasyktől és sci-fiktől, hogy olvasóként rendszeresen döntést kellett hozni, ami befolyásolta a cselekményt, és a választásainkon múlott, hogy eljutunk-e a történet végére. Ha rosszul döntöttünk, vagy szimplán balszerencsénk volt, az könnyen a főhős halálához vezetett, és kezdhettük elölről az egészet...

A történet fel volt darabolva, a köteteket nem lehetett hagyományos módon olvasni. Pont ezért voltak „lapozgatósak", mert minden fordulat egy új oldalra vezetett, oda-vissza ugráltunk a lapok között. A leleményesek persze minden választás előtt otthagyták az ujjukat a döntési pontnál, így tragédia esetén nem kellett nulláról kezdeni az egészet. Tesztünk alanya nagyjából ugyanezt az élményt nyújtja, azzal a különbséggel, hogy itt esélyünk sincs a „csalásra"...

MONDOK EGY TÖRTÉNETET, VAGYIS TÖBBET

A Stories: The Path of Destinies első blikkre egy újabb felülnézetes hack 'n' slash-nek tűnik, a fejlesztők viszont nem elégedtek meg a színpompás kaszabolással, a kombók és a kellemesen szerteágazó fejlődési rendszer mellett kapunk egy jópofa történetet is. Sőt nem is egyet, hanem rögtön 24-et.

Főhősünk Reynardo, egy félszemű róka, egyben kiváló kardforgató, aki fejébe veszi, hogy leszámol a birodalmat sanyargató méretes varanggyal. Ha ez a Diablo lenne, akkor elindulnánk, és pályák tucatjain kaszabolnánk az ellenfeleket, a fináléban pedig a csoffadt breki nyakát is elnyisszantanánk. A Storiesban is a happy end a cél, de az oda vezető út jóval összetettebb a végeláthatatlan számban érkező ellenfelek szeletelésénél.

ADATOK

KIADÓ
Spearhead Games

FEJLESZTŐ
Spearhead Games

MŰFAJ
aRPG

MULTI
nincs

INFO

A Stories: Path of Destinies 2016. április 12-én jelent meg PC-re és PS4-re, digitálisan. Mindkét változat ára 15 euró (4600 Ft).

EZ AZ ÚT HALÁLLAL VAN KIKÖVEZVE

Kezdésnek például szerzünk egy könyvet, amivel alkalmanként befolyásolhatjuk a történetet, ezzel együtt a sorsunkat. Bóklászunk egy kicsit, és máris jön az első döntés: megmentsük egy régi cimboránkat, vagy inkább kutassuk fel a fegyvert, amivel javíthatunk a zsarnok elleni esélyeinken? A választástól függően megyünk tovább egy újabb helyszínre, ahol egy ponton megint dönteni kell, aztán ismét, végül szembekerülünk nagy ellenfelünkkel, és... meghalunk. A kudarc elkerülhetetlen, kezdődik minden elölről, viszont korábbi döntéseink tudatában vághatunk neki a sztorinak, és így próbálhatunk felülkerekedni a végső ellenségen. Aztán meghalunk másodszor, majd harmadszor is...

AZ EGYIK LEGEGYEDIBB JÁTÉK AZ UTÓBBI ÉVEKBŐL, TÉNYLEG AJÁNLOTT, HA SZERETED A KASZABOLÓS MŰFAJT.

Ahogy említettem, összesen 24 variáció létezik, és ebből csak egy happy end, a többi mind csúfos bukta. Ezekből egyrészt tanulhatunk, de ennél jóval fontosabb, hogy a 23 halállal végződő lehetőség között akad négy különleges sztori, ami felfed egy-egy titkot, amelyek mankóul szolgálnak, hogy ne kelljen mindent végigzongorázni ahhoz, hogy végül eljussunk a méltó lezáráshoz.

A sötét sikátorban az egyszeri hős nem is sejti, melyik irány lesz a helyes. De sebaj; a halál csak a kezdet, legközelebb jobban vigyáz!

HŐSSÉ VÁLNI

Bizony, a megszállottak végigpörgethetik az összes lehetőséget, a mázlisok akár négy „újrakezdésből" végigtolhatják a sztorit, míg mások valószínűleg 6-10

Látvány terén a Stories a megszokott aRPG-s kliséket hozza: izometrikus nézet, rajzfilmes dizájn, klasszikus pályatervezés. De a játék több ennél.

próbálkozásból juthatnak el a végső célig, mikor Reynardo igazi hőssé válik.

Ezen a ponton persze felmerülhet a kérdés: nem unalmas egymás után többször próbálkozni? Szívesen mondanám, hogy nem, de ennyire azért nem zseniális a Stories. Az első négy kísérletezésnél még nem nagyon van ismétlődés és minden érdekes, a hatodiknál már fejből mennek az egyes pályarészletek, de még élvezzük a dolgot, viszont a tizediknél már frusztráló is lehet, hogy még mindig nem leltünk rá a negyedik titokra.

A monotonitás egy idő után kérlelhetetlenül felüti a fejét, de a harc- és fejlődési rendszer azért megmenti a helyzetet. Például hiába halunk meg többször is, a képességeink nem vesznek el, így egyre erősebb karakterrel vágunk neki újra és újra a küzdelemnek. Szerezhetünk négy különböző kardot (tűz, jég, szél és életerő), ezeket feltápolhatjuk, bónuszokat nyújtó ékköveket pakolhatunk a kesztyűnkbe, és egy folyamatosan bővülő fejlődési fán vásárolhatunk egyre jobb képességeket, minden egyes szintlépés után. A kardjaink ráadásul kulcsként is funkcionálnak, így a bezsákolásukat követően az újra bejárható pályák olyan részeire is eljuthatunk, ahová korábban a megfelelő eszköz hiányában nem nyertünk bebocsátást.

ARAT A KARD

Mivel alapmechanizmusait tekintve egy hack 'n' slashről beszélünk, kulcsfontosságú a harc, és ezen a téren a Storiesnak nincs miért szégyenkeznie. Ugyan ellenféltípusból csak hatot találunk a játékban, viszont a fejlődési fa tényleg elég tisztességes és sokrétű. Okos pontosztogatással könnyedén a játékstílusunkhoz igazíthatjuk Reynardo képességeit, és az egyre erősebb trükköknek hála kifejezetten szórakoztató és látványos összecsapásokat produkálhatunk: időmegállítás, robbanások, csáklyázás, tűzvihar és akár 60-as szorzóig felkúszó kombószámláló várja az adrenalinra éhes játékosokat. Cifrázni és a megtanult trükköket bevetni ráadásul már csak azért is érdemes, mert a program minden egyes küzdelmet külön értékel, és minél látványosabban és ügyesebben végezzük a hentelést, annál több tapasztalati pont üti a markunkat – ennek fontosságát remélhetőleg ezen magazin hasábjain már nem kell külön magyarázni.

AKAD BAJ IS

Az ismétlődő narratíva kifejezetten üdítőleg hat, a fejlődési rendszer nem bonyolult, de mégis sokrétű, a harc látványos, szórakoztató, a kihívással sincs probléma, bónuszként pedig briliáns narrációt kapunk. Mindez csodásan hangzik, a Stories értékét viszont nem csak az csorbítja, hogy az újrázásra épülő történetmesélés nagyjából a 12. körnél kifullad.

Az összképet kissé lerontja, hogy a játékélményt idegesítő bugok és érthetetlen teljesítményingadozások törik meg. Többször előfordult, hogy a képfrissítés, ha csak pár másodpercre is, de 20 fps környékére csökkent, illetve nem egyszer kellett pályát újrakezdenem, mert a hősöm beleragadt a talajba.

Szerencsére maradandó lelki sérülést egyik sem okozott, de egy kis plusz teszteléssel ezektől is simán megkímélhettek volna a fejlesztők. Nagyon panaszkodni persze így sincs okom, mert a Stories hosszú idő óta az egyik legérdekesebb játék, amivel találkoztam. Nem tökéletes, de kis odafigyeléssel és még több kreativitással igazi gyöngyszem lehetett volna belőle. Persze valamit hagyni kell a második részre is, én legalábbis nagyon remélem, hogy egyszer készül majd folytatás... G

ITTHON IS LAPOZGATTUNK

1989-ben, azaz a rendszerváltás évében jelentek meg idehaza az első Kaland-Játék-Kockázat könyvek, amelyek Ian Livingstone és Steve Jackson nevéhez fűződnek. Ezeknek a könyveknek az volt a különlegességük, hogy ahelyett, hogy hagyományosan tálaltak volna egy történetet, helyenként dobókockákkal kellett „eldöntenünk", hogy milyen irányba haladjon tovább a sztori. Ez persze sosem működött úgy, ahogy kellett, mert mindig mindenki meghalt a 10. oldal után, ezért aztán csaltunk, de még így is imádtuk az egészet. A leghíresebb könyv a Halál-labirintus és Az országút harcosa, de sokan nem tudják, hogy ezeken kívül még 15 kötet jelent meg a sorozatban, és persze klónok is akadtak szép számmal.

ÉRTÉKELÉS

BATE

GÉPIGÉNY

Ince Core i3-2500K vagy AMD Phenom II 570, 4 GB RAM, 1 GB VGA, 2 GB HDD.

A hagyományos történetmesélést felrúgó sztori újszerűen hat és az alap hack 'n' slash-elemek is tökéletesen működnek. Nem forradalomi, de mindenképpen kipróbálandó játék.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

A döntéseken alapuló történetvezetés nagyon ötletes, a harc pedig kifejezetten élvezetes.

KONTRA

Nincs elég szufla az alapötletben a 23 végigjátszáshoz, és akadnak apró, de idegesítő problémák.

79%

PILLARS OF ETERNITY – THE WHITE MARCH PART II

MÁR MEGINT HÓBAN, FAGYBAN

[ÍRTA CHRIS] Újabb remek kiegészítővel bővült a tavaly megjelent Pillars of Eternity, a kalandok pedig ezúttal is a székhez ragasztottak minket. A White March Part 2 ott folytatódik, ahol az előző rész abbamaradt, futtatásához viszont szükségünk lesz arra, hogy eljussunk annak befejezéséig.

Ha a játékosok többsége szerepjátékra gondol, akkor valószínűleg olyan címek ugranak be nekik, mint a Witcher 3 vagy a Skyrim, amiknek játékelemei ma már teljesen hétköznapinak számítanak. De nem mindig volt ez így. 15-20 évvel ezelőtt, ha szerepjátékról beszéltünk, akkor egy felülnézetes, esetleg körökre osztott, komoly harcrendszert használó program képe rajzolódott ki előttünk. Ilyen volt a híres Baldur's Gate és a Planescape Torment is, és ezek bármennyire is elavultnak tűnnek egyesek számára, a mai napig a legjobb szerepjátékok között vannak számon tartva.

Tavaly márciusban ezeknek a játékoknak állított oltárt a Pillars of Eternity, ami gyakorlatilag egy az egyben lemásolta a klasszikus RPG-k főbb játékelemeit, megfűszerezve néhány modern hozzávalóval. Az eredmény tökéletes lett, több tucatnyi órát toltunk az alapjátékba és az ahhoz megjelent két kiegészítőbe, amik közül a második darabot február óta ízlelgetjük.

Annak idején valahogy így néztek ki a klasszikus kiegészítők. Remek vétel, még ha egy kicsit drágán is adják.

A MÁSODIK MENET

A White March folytatása pontosan ott veszi fel a fonalat, ahol az előző részben leejtettük, de az odáig vezető út is izgalmas volt: a történet szerint egy kalandort alakítunk, akivel egy ismeretlen városban próbálunk meg új életet kezdeni. Jövőbeni otthonunk felé vezető úton viszont egy rituálé közepébe csöppenünk, amit a Leaden Key nevű szekta tart. A szertartás felébreszt bennünk egy ősi erőt, amitől úgynevezett Watcherré válunk, aki képes halottak, pontosabban szellemek múltjába bepillantani. A Pillars of Eternityben a feladatunk tehát az, hogy megértsük, mi történt velünk, és hogyan tudnánk megszabadulni ettől az adottságtól.

Ennek a küldetésnek a során utunk egy White March nevű hegyvidékes területre is elvezet, innét veszi kezdetét a kétrészes kiegészítő. Az első felvonásban megostromoljuk a Durgan's Battery nevű erődítményt, majd újragyújtjuk a Fehér Kohót, amivel reményt biztosítunk az itt élők számára. A második rész egy látomással indít, amelyben egy seregnyi „Szem nélküli" elpusztítja Dyrwood királyságát, vele együtt minket és minden élőt is. Természetesen ezúttal is a mi dolgunk lesz, hogy megakadályozzuk ezt, tehát gyakorlatilag egy több ezer fős hadsereget kell eltérítenünk attól, hogy elhozzák a világvégét.

Az oké, hogy ismét világmegmentés, meg mindenféle gonoszok jönnek, de miért, ó, miért kell ÁLLANDÓAN fáznunk?! Legyen nyáron az apokalipszis!

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Obsidian Entertainment

MŰFAJ
szerepjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-2100T, 4 GB RAM, Geforce 9600 GT, 14 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

A Pillars of Eternity egy kiváló játék, ami telis-tele van kalanddal. Ezt pedig a White March folytatása még több tartalommal zsúfolja tele, amitől aztán újabb hetekre elveszhetünk ebben a hangulatos világban.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

A zene és a szinkron fantasztikus lett, melyek közül ez utóbbi még jobban megtölti élettel a játékot. A tartalom pazar, a minőségre pedig ezúttal sem lehet panasz.

KONTRA

Kicsit sokalljuk az árát, a beszerzésével érdemes lehet várni egy leárazásra.

90%

PONT, MINT RÉGEN

A White March Part 2 igazából nem sok új színt hoz a játék palettájára, inkább csak a meglévő tartalmat bővíti ki. Még mindig egy hatfős partit vezethetünk kalandról kalandra, akikkel utunk során katakombákba, városokba, falvakba vándorolhatunk, hogy ott megoldjuk a helybéliek ügyes-bajos dolgait. Természetesen ezúttal is többféleképpen járhatunk egy probléma végére, a Pillars of Eternity gerincét képező sokszínűség a White March második részében is felüti a fejét.

Kapunk egy rakás új területet, sőt egy korábban nem látott bolt is megnyílik számunkra, ahol értékes cuccokkal tömhetjük tele zsebeinket. Jó hír továbbá, hogy az új területeken kívül a régieket is meg-megváltoztatták a készítők. Megismerkedhetünk egy friss NPC-vel is, Manehával, a barbárral, aki hasonlóan a játékban található többi szereplőhöz, saját gondokkal terhelt, ezeket pedig egy hosszabb küldetéssorozat keretében oldhatjuk meg. A folytatás tehát hozza a szokásos normát, így biztosítva minket arról, hogy ne feledkezzünk meg a tavalyi év egyik legkiválóbb szerepjátékáról, a Pillars of Eternityről.

VERSENY AZ IDŐVEL

THE COLLIDER 2

[ÍRTA BÜJTI]

Egy középszerű játék esetén mindig ott a remény a folytatásnál eszközölt minőségi javulásra, amire az ügyességi, reflexjátékra épülő The Collider esetében már csak a VR cuccok megjelenése miatt is sok esély volt. A kísérlet pedig sikerült, így végre mi is jól szórakozhatunk, akár több százezres sisakkütyü nélkül is...

Apró érdekesség, hogy a játék vélhetően radar alatt maradt volna nálunk, már csak az előzmény ismerete miatt is, ha a fejlesztőknek besegítő Techland nem keres meg minket a teszt lehetőségével. Mert bizony az első The Collider ugyan a vásárlók értékeléseinek hála nem került a steames kínálat középkategóriája alá, a sajtótól azért megkapta a magáét. Egyszerű külső, rikító színek jellemezték az ügyességi formulát, aminél egyre nagyobb sebesség mellett kellett kikerülni a csőszerű pályák felbukkanó akadályait. Az alap maradt, a feladat részben ugyanez, azonban minden más téren fejlődött a mechanika és a körítés, ami egy nagyobbacska űrcsatához köthető.

PUSZTÍTSD EL AZ ANYAHAJÓT!

Ha mindig is arra vágytál, hogy egy jól irányzott lövéssel pusztítsd el a Halálcsillagot, netán a Power kapitány és a jövő katonái (Captain Power and the Soldiers of the Future) stáblistájánál látott akrobatikus repkedést vezényeld le saját szemszögből, akkor jó helyen jársz. A Shortbreak Studios játékának folytatása ugyanis némi körítést is kapott, minek hála a bolygónkat veszélyeztető ellenséges anyahajó felrobbantása a cél.

Az első pedig, ami szembetűnik, a grafikai fejlődés. A látványos indítás során megrohamozzuk a hatalmas járművet, majd a teljesen 3D-s csőpályákon ismét a túlélés lesz a feladatunk. Legalábbis részben.

A hat szektorra lebontott, több mint ötven pályán a megadott időintervallumokat próbáljuk teljesíteni, összeszedjük a pengőket és boostereket (páncél, motorhűtés, mágnes az anyagi javak bevonzásához), néhol kilőjük az ellenséges objektumokat, egyszer-egyszer pedig egy főellenfelet is levadászunk. Utóbbiak speciális fegyverekkel próbálnak elintézni minket, de ha sikerrel járunk, szinteket léphetünk (majdnem minden missziónál), ennek pedig fejlesztés a jutalma, netán egy újabb űrhajó, ami már jobb képességekkel bír, mint korábbi vasunk. A különböző jellemzőket persze mi magunk is erősíthetjük, így turbózás után gyorsabban hűl a motor (a túlmelegedés nem tesz jót), az ütközéstől leamortizálódott páncél hamarabb regenerálódik és a többi. Így válik „farmolós", élvezetes, sok-sok órán át izgalmas programmá az egyszerű alap, amit igazából pár szóban lehet jellemezni.

Az űrhajós akciójátékok aranykora leáldozott ugyan, de most egyre több hasonló cím jön, elsősorban a VR miatt.

ÉLVEZETES, SZÓRAKOZTATÓ

Mert a játékmenet tényleg nincs túlbonyolítva, noha a második epizód minden téren rengeteget fejlődött az előzményhez képest. Igazából nem is nevezhető folytatásnak, inkább egy remake ez, ami végre úgy valósulhatott meg, ahogyan azt talán eredetileg is tervezték az alkotók. Kikerüljük az akadályokat (akár az orrunk előtt is összezárulhat a járat, ilyenkor gyorsítani kell), összeszedünk mindent, megyünk tovább. Legalábbis a kampányban, mert van még egy aszinkronos multiplayer-mód is, ahol a végtelenítettnek tűnő szinten kell minél jobb eredményt elérni, így előrébb jutva a virtuális rangsorban.

A fejlesztéseknek, extra feladatoknak és új járműveknek hála azonban mindez nagyon szórakoztató, plusz egészen látványos is.

A Vive- és Oculus-támogatásnak köszönhetően pedig, ha megvan a kellően erős vas és valamelyik kiegészítő, úgy érezhetjük, hogy tényleg a pilótafülkében ülve szeljük a levegőt, miközben próbálunk egyben maradni és nem nekiütközni semminek. A kihívás megfelelő, a játékmenet szórakoztató, az ár pedig alacsony. Nyomás megmenteni a világot, és elpusztítani a mocskos idegeneket!

ADATOK

KIADÓ
Shortbreak Studios / Techland

FEJLESZTŐ
Shortbreak Studios

MŰFAJ
ügyességi-akció

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Intel Core2Duo E6400 CPU, 4 GB RAM, GT260 vagy HD4770 VGA, 300 MB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Szórakoztató, időnként elég látványos, korrekt sebességérzetet adó ügyességi játék, amiben néhol még lövöldöznünk is kell, így kiaknázva az űrharcban rejlő lehetőségeket.

GRAFIKA:	75%
HANG:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	80%

PRO

Némi gyakorlással, gyűjtögetéssel és összpontosítással 5-6 órát simán elröpködhetünk a The Collider 2-ben, ami a VR-támogatásnak hála igazán nagy élménnyé is válhat.

KONTRA

Maga a szisztéma kicsit még mindig egyszerű, meg hát a csőpályákon repkedni nem is olyan változatos, még a különböző feladatok ellenére sem.

78%

Az űrjátékok egyik nagy előnye, hogy igazából minimális energiabefektetéssel is remekül nézhetnek ki. Elvégre az űr sötét...

POKOLJÁRÓ MUTÁNSIRTÓK

ROGUE STORMERS

[ÍRTA BÖJTI]

VAN, AMIKOR A SZEGÉNY EMBERT MÉG AZ ÁG IS HÚZZA, ÉS VAN, AMIKOR A FEJLESZTŐKNEK EMIATT A POKLOK POKLÁT KELL MEGJÁRNIUK, HISZEN EGY-EGY JÁTÉK ÖSSZEHOZÁSA EZERNYI PROBLÉMÁT HOZHAT MAGA UTÁN. AZ EGYKORI SPELLBOUND PONTOSAN ÍGY JÁRT A ROGUE STORMERSSZEL.

Bár sajnos szinte minden körülmény a játék megjelenése ellen szólt, végül csak kiadásra került – kár, hogy nem lett olyan jó, mint vártuk.

A Black Forest Games csapata még nem aktuális nevén volt ismert, mikor a program már beharangozásra került, ám az Arcania készítőinek újraalakulásával talán mindenki tisztában van, aki figyelemmel kísérte a Gothic-szériát. Az először 2010-ben beharangozott RavensDale koncepciója pedig ment tovább a fejlesztőkkel, és bár az első Kickstarter-kampány nem volt olyan sikeres, mint a szintén náluk napvilágot látott Giana Sistersnél, az álmot nem adták fel. Más kérdés, hogy a Dieselstormers esetében aztán az új keresztségbe törött bele a bicskájuk, mivel a Diesel úgy gondolta, más ezt a szót címben nem választhatja, még ha abszolút el is tér a produkció egy márkás ruhadarabtól. De lehet, a bíróságon nem tudtak megkülönböztetni egy farmert egy videojátéktól.

A lényeg, hogy kis cégként változtatni kellett, emiatt lett végül a nagy nehezen megszületett gyermek Rogue Stormers. Szép történet, nem igaz?

ÉRDEKEL VALAKIT?

Persze a vásárlót ritkán érdekli, hogy egy-egy fejlesztő milyen nehézségekkel néz szembe. Neki az eredmény a lényeg, a Black Forest pedig hangzatos szövegekkel igyekszik felhívni a figyelmet az új címre. Többek közt a Contra- és a Metal Slug-sorozatokhoz hasonlítva a 2D-s, ugrálós és lövöldözős pusztítást. Ám a mai világban van még olyan, akit bármilyen módon feltüzel az, ha már két lépés után meghal, majd az újabb előrehaladást követően ismét, ez a folyamat pedig a végtelenségig húzódik? Mert a megemlített klasszikusok nem voltak könnyű darabok, így marketingként nem biztos, hogy ez a vonal a legjobb egy egyébként is hátrányos helyzetből indult új IP esetében.

A Rouge Stormers egyébként külsejében a Trine-ra és a Giana Sistersre hajaz, játékmenetében pedig valóban idézi a korábban megnevezett klasszikusokat, miközben világa egy steampunkos Warhammer-univerzumot juttat az eszünkbe. A fő feladat a rendelkezésre álló, Hector von Garg (ő maga a sátán) által megszállt város és pályáinak megtisztítása, erre pedig egyedül, barátokkal (online és offline), valamint ismeretlenekkel is vállalkozhatunk. A lényeg az oldalra, lefelé és felfelé haladáson, na meg a lövöldözésen van. Szerezhetünk extra támadásokat, gyűjthetünk pénzt, megnyithatunk lezárt ládákat, kiszabadíthatunk foglyokat, időnként pedig egy-egy blokád leverését, egy nagyobbacska boss (vagy sok ellenfél) legyőzését is be kell iktatni a teendők közé. Ha sikerrel jártunk, mehetünk is tovább, netán még fejleszthetünk is, ami többek közt eltérő perkek (nagyobb sebzés, gyógyulás stb.) bevetését teszi lehetővé.

ROMBOLJ ÉS PUSZTÍTS!

Maga a játékmenet elég egyszerű, de a stílus sokkal többet nem követel meg, ráadásul a kooperatív mód és a többfajta választható karakter alaposan feldobja az élményt. Az mondjuk fura, hogy a képernyő sokszor az egyes számú játékost követi, így mi követőként ki is kerülhetünk a képből, de ez már a Contra esetében is így volt, így ha zavaró is, nem meglepő a dolog. A látvány kellemes, bőven jutott a fejlesztők energiájából a képi humor beiktatására is, ráadásul igazi golyózáporokat, robbanássorozatokat is létre lehet hozni, amitől aztán a képernyőn eluralkodik a káosz. Jópofa, színes és szagos móka ez, tele kőkemény akcióval. Bugok sajna még mindig vannak, noha egy darabig EA-állapotban is elérhető volt az alkotás, illetve a változatosság sem az igazi. Eléggé ismétlődőek a missziók még a véletlenszerűen legenerált pályák ellenére is. Mégis, mindezek ellenére szórakoztató a játék, ami bőven tartalmaz kihívást is.

ADATOK

KIADÓ
Black Forest Games

FEJLESZTŐ
Black Forest Games

MŰFAJ
akció

MULTI
van

GÉPIGÉNY

2 GHz Dual Core CPU, 2GB RAM, GeForce GTX 260 vagy Radeon HD 4850 VGA, 3 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

A klasszikusok nyomában járó 2D-s akció, ami a Metroidvaniák pályaszerkezetét örökölte, online vagy offline többen játszva pedig hosszú távon is érdekes.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Élvezetes, szórakoztató, van benne kihívás, ráadásul rendelkezik egy könnyed, humoros stílussal is. Ideig-óráig kikapcsolódást nyújthat.

KONTRA

A 15 eurós ár (kb. 4700 forint) kicsit sok érte, pláne azután, hogy nem mentes a bugoktól és kicsit repetitív.

75%

NEM MEGY OLAJOZOTTAN

OIL ENTERPRISE

[ÍRTA MIDNITE] **Évmilliókkal ezelőtt dinoszauruszok járták a földet, ám mind kihaltak, hogy manapság kőolaj formájában legyenek megtalálhatók, mélyen a talajban. És most, ha nem vagy túl buta hozzá,akár te is meggazdagodhatsz belőlük!**

A fenti szöveg nagyjából elhangzik a trailerben, és jól előre vetíti, milyen maga a játék: rossz. A tycoon műfaj és az olajbiznisz rajongói egyaránt izgalmas koncepciónak találják majd az Oil Enterprise felütését, ám mind kiábrándultan fognak felállni a monitor elől (valószínűleg azért, mert a játék már megint lefagyott és kilépett az egyik pálya közepén). Pedig az ötlet ígéretes: építs olajfúró kutakat, finomítókat, keress megfelelő földet a fúráshoz, szerezz engedélyt, lapátold éjjel-nappal a profitot! A bolygó a játszótered, ott fúrod meg kérgét a fekete arany után kutatva, ahol csak akarod, és ha jól kevered a lapokat, az összes rivális olajipari szereplőt visszaküldheted a balettba ugrálni.

fejlesztésére, karbantartásra és terjeszkedésre költhetsz. A világ több országában is indíthatsz szimultán fúrásokat (még Magyarország is terítékre kerül, legalábbis a „Tamási" nevű fúrópont a kelet-európai régióban annak tűnik) és érdemes figyelni az aktuális piaci árakat, illetve hosszú távra szerződni a felvásárlókkal a legkedvezőbb árak mellett, hogy maximalizáld a profitodat. Leírva az egész úgy hangzik, mint egy átlagos, átgondolt biznisz-szimulátor, igaz? De sajnos baromi unalmas az egész. Bár a grafika abszolút rendben van, a látványvilág élettelen és semmilyen, mintha egy poszt-apokaliptikus RollerCoaster Tycoonban lennénk, ahol rég kihalt az emberiség. Erre rátesz egy lapáttal az iszonyatos háttérzene, aminek hangerejét kábé 15 perc után kapcsoltam konstans nullára... Olyan az egész, mintha egy telefontársaság felkérte volna a Daft Punkot, hogy írjanak pár számnyi várakoztató zenét. Nem csoda, hogy minden élet elpusztult az olajmezők környékén.

Amennyiben Jockey Ewing nyomdokaiba lépnél, sajnos nem ez lesz a legjobb játék, amivel betanulhatod az olajbiznisz alapjait.

DALLAS, CSALÁDI DRÁMA NÉLKÜL

Anyaföldünk kizsákmányolásához először fel kell mérned a terület olajkészleteit, majd a használható talajon fúró kutat, pumpát, olajfinomítót, tárolókat építeni a termeléshez. Viszonylag változatos működési elvű és hatékonyságú épületek vannak – mindebből legalább sokat tanultam az olajbiznisz technikai részéről, amit eddig egyáltalán nem ismertem. Komoly tényező persze a pénz, amit a kitermelt hordók eladásából nyersz, és amit többek között új olajmezők felkutatására, a központod

Miután a hangulatot ily remekül megalapozta, a játék megajándékoz egy, a Halálcsillag irányítópultjához méltó menüvel, majd a tutorialban elmagyarázza kettő darab gomb működését, a többit tapasztald ki magadnak. Oké, keménymagos játékost nem riaszt el ilyesmi, a komplexitás egyébként is a kihívás része, a biznisz kegyetlen! Na meg jó eséllyel úgyse jutsz elég messzire ahhoz, hogy a fejlettebb opciók fontosak legyenek: ha nem fagy le a játék fél óra alatt, akkor úgyis történik egy üzemi baleset, kitör a térségben némi konfliktus, vagy más random balszerencse miatt becsődölsz. (A nem ritkán halálos baleseteket, háborúkat amúgy vidám, rajzolt kollégáid jelentik be, ami szintén remekül illik a hangulathoz.)

OLAJMÉRGEZÉS

Valószínűleg alaposabb odafigyeléssel, a bugok kijavítása után (amin a stúdió láthatólag folyamatosan dolgozik) lehet sikereket elérni az Oil Enterprise-ban, csak az a baj, hogy olajfoltnyi késztetést sem érzek a próbálkozásra. Még a Facebookon is találni szórakoztatóbb játékokat, pedig a digitális kapálás sem a legizgalmasabb dolog – viszont ingyen van.

ADATOK

KIADÓ
astragon Entertainment GmbH

FEJLESZTŐ
Crafty Studios

MŰFAJ
szimuláció

MULTI
van

GÉPIGÉNY

2,4 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 1 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Bevallom, nem játszottam vele rengeteget (a bugok nem engedték), de a legunalmasabb szimulátor, és nem ajánlom senkinek.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **25%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **45%**

PRO

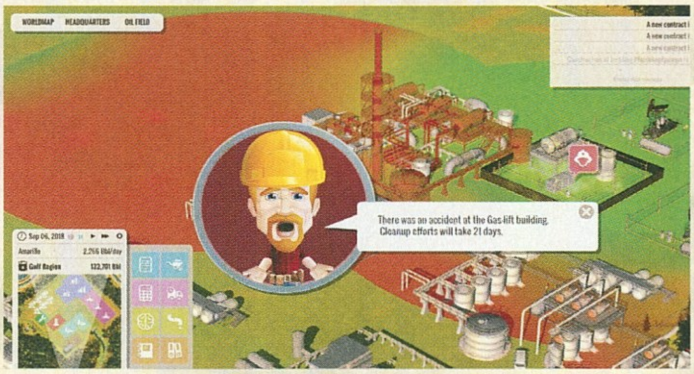
Úgy tűnik, a fejlesztők aktívan dolgoznak visszajelzések alapján a játék javításán, vagyis a jövőben akár pozitívumai is lehetnek.

KONTRA

Rettentő drága ahhoz képest, hogy mennyire félkésznek érződik. A pokolbéli liftzenét, ami a soundtrack, kínzásra is használhatjuk.

40%

Ránézésre a játék kifejezetten mutatós, kár, hogy a lent látható helyszínek konganak az ürességtől. Nincs mit tenni, az Oil Enterprise unalmas és kész.



[ÍRTA TRAU]

„RENDES" MUNKAKÖRÖMBŐL ADÓDÓAN FOLYAMATOSAN EGYENRUHÁSOK KÖZÖTT MOZGOK, VELÜK DOLGOZOM – TŐRŐL METSZETT CIVILKÉNT. ÉPPEN EZÉRT VAGYOK NEM KICSIT MORCOS AZÉRT, HOGY EGY ALAPVETŐEN JÓ ELGONDOLÁST HOGYAN LEHETETT ÍGY ELTOLNI, MINT AHOGYAN AZT A COUNTER TERRORISM UNIT FEJLESZTŐI TETTÉK.

Pedig az alapötlet egy jól bevált elgondolás: a rendteremtésre vágyó játékos egy előre meg nem nevezett ország rendőrségének bevetési egységével teremthet rendet. A Sierra SWAT-sorozata felejthetetlen nyomokat hagyott minden, a téma iránt érdeklődő gamerben, s persze nem szabad kifelejteni a Tom Clancy nevével fémjelzett Rainbow Six-családot sem. Szóval nagy elődök vannak csőstül, ráadásul, ha az ember rákeres a „swat game" szavakra a neten, kábé kismilliónyi ingyenes, rendőrös-behatolós játékot talál az összes létező platformra. Nos, ebben a környezetben kell(ene) kitűnnie a CTU-nak ahhoz, hogy a Steamen megvásároljuk.

REPEDT GUMITALPAK

Maga a telepítés a letöltéssel együtt eseménytelen volt. Minden a helyén, az 1.0.22-es változat szépen felcsusszant a megfelelő könyvtárakba, majd katt és irány a rendőrélet leglátványosabb része, az ajtóberugdosós-letartóztatós-lövöldözős akció. A főmenü nem túlbonyolított, bármiféle pdf-olvasgatás és/vagy kézikönyvböngészde nélkül használható. A rendelkezésünkre álló kezdőtőke két jó svádájú kommandós felbérelésére lesz elegendő, legyenek, mondjuk, Béla és Sanyi, a bázakerettyei Különleges Bevetési Csoport alfája és omegája. Merthogy a működési terület nevét is mi határozhatjuk meg – igaz, ennek se a játékmenetre, se a pályákra, se a grafikára semmi hatása nincs.

Egyéni bolondéria tán, hogy szeretek végigmenni a gyakorló bevetéseken is, hiszen az ember gyakran jelentős mennyiségű szívástól tudja magát megkímélni, feltéve, ha ezek az első pályák, feladatok jól vannak összerakva. Nos, jelentem, ez itt nem működik, hiába mentem végig mind a három kiképzőpályán, sokkal okosabb nem lettem – csak szomorúbb. Azért, mert rengeteg olyan aprósággal és komolyabb problémával volt szerencsém találkozni, melyek alaposan gajra vágták a játékélményt és elrontották a hétvégémet.

ADATOK

KIADÓ
Excalibur Games

FEJLESZTŐ
Odin Game Studio

MŰFAJ
FPS

MULTI
van

INFO

A CTU: Counter Terrorism Unit több halasztás után, április 22-én jelent meg a Steamen. Ára 14,99 euró, azaz átszámítva több mint 4600 magyar forint.

C.T.U.

NEM GYAKORLAT

A pályák előtti eligazítás igen szűkszavú, a minimalista koncepció hívei lehettek a szöveggyártó jó munkásemberek. Olyan bölcsességek kerülnek elő csupán minden alkalommal, mint a „keress meg minden bizonyítékot", a „lépj fel minden gyanúsítottal szemben", a „jelents minden sérültet és halottat a bázisnak", illetve a kedvencem, az „ez csak gyakorlat, itt nem hal meg senki". Nem mondod... Ehhez képest a három, elméletileg egyre nehezebb gyakorló bevetés konkrét céljait 2-2 mondattal, nagyjából az „ez egy nagyobb épület, itt többen is lesznek majd"-szinten intézi el. Az összesen négy (!), csak egymás után teljesíthető „igazi" bevetés előtt szerencsére már kicsit bőbeszédűbbek az eligazítások, de érdemi információt itt sem kapunk igazán, mondjuk egy alaprajzról, külső vagy belső biztonsági

> A CTU nevetségesen komolyan veszi magát, ami csak tovább ront az amúgy sem jó helyzetén. Kár érte...

„Kérem, könyörgöm, engedjenek el! Megígérem, hogy többet nem játszom kántörsztrájkosat a brazil haverjaimmal!"

TIPP SECRET

Légy okosabb!

Nyugodtan hagyatkozzunk a nem túl okos AI-re, ha az ellenfelek mozgását, tevékenységét próbáljuk feltérképezni! Ha egy bejárata van egy helységnek vagy udvarnak, a gyanúsítottak szép nyugodtan, egymás után kisétálnak majd. Lődd őket lábon, aztán vagy azonnal belehalnak egy sípcsonton vagy bokán lövésbe, vagy kaszálhatsz a pontosztásnál: a letartóztatás és a megsebesítéssel harcképtelenné tétel sokkal többet nyom a latban az értékelésnél, mint a fejlövés.

Ajtónálló leszel

Készülj fel arra, hogy ugyanazon a pályán ugyanaz az ajtó vagy zárva van (ekkor külön fel kell törni a zárat, ami kábé 10 másodperc), vagy nem, és egyből kinyitod az F gomb lenyomásával. Javaslom, állj hozzá úgy, hogy ki fog nyílni az ajtó, és az ellen meglát téged: maximum kellemesen csalódsz, és van időd valami taktikát megalkotni. Mint a cikkben olvasható: feleslegesen.

Vakok közt a király

Nem kell nagyon tartani az ellenfél villámgyors reflexeitől, sőt a tapasztalataim alapján szemétől és fülétől sem. Nyugodtan működik a run&gun taktika, mész előre, aki szembejön, lelövöd. Kihajoltam egy sarok mögül, az ellen néz felém, egy teljes percen keresztül meg sem moccant, majd szép nyugodtan lábon lőttem…

Ráérünk arra még!

Szerintem várd meg, míg a Steam leakciózza a CTU-t. A Steam felhasználói visszajelzéseire gyorsan reagálnak a fejlesztők, tehát van remény arra, hogy rendesen nekiállnak debugolni a játékot, és a végén még egy használható valamit tölthetsz le, mondjuk 5 euróért…

kamerák felvételeiről, fényképekről nem is beszélve. Hangulatteremtésből gyenge kettes. De legalább a már említett, bizonyítékokra, gyanúsítottakra és a jelentések fontosságára vonatkozó jó tanácsok mindig velünk lesznek, minden áldott eligazításkor. Hátha nem jegyeztük meg elsőre ezeket a nagyon bonyolult dolgokat, de akkor hogyan is lettünk kommandósok?!?!

Sebaj, lesz elég érdekesség e nélkül is a pályákon. A vájtszeműek hamar felfedezhetik, hogy a képernyő bal alsó sarkában a jó öreg M-16-os képével illusztrálják a gépkarabélyunk tárában éppen meglévő lőszer mennyiségét, miközben a játékban kommandósaink már M-4-essel rohangálnak, ami bár az M-16-os továbbfejlesztése, de erősen másképp néz ki. Apróság, persze, de sajnos jellemző és nem túl igényes tervezésre vall. Igaz, könnyű az ilyen momentumokat megtalálni, hiszen a gyenge közepes grafika nem nagyon ejti foglyul tekintetünket. Mondjuk ezen még túl is lehetne lépni, ha a játékmenet, a kaland és izgalom, az adrenalinfröcsögés kárpótolna mindezért. A „-na" a lényeg: a gyári beállítás szerint eleve idegbeteg érzékenységű egér, a játékindításonként időnként magától megváltozó képernyőfelbontás, a tragikus hangok („nem kapsz el élve" – nagyjából a '80-as évek második felének hangalámondásos, német ismeretterjesztő filmjeinek stílusában) vagy a finoman szólva nem túl okos mesterséges intelligencia (mind a saját, mind az ellenséges oldalon) csak tovább növeli a problémakupacot. Nem picsogok, de könyörgöm, ha gyakorlóbevetésen

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core i3 2,4 GHz (vagy azonos erejű AMD), 4 GB RAM, 1 GB VGA, 2 GB HDD, 64 bites Windows 7.

Egy megbízható alapötlet hibáktól hemzsegő felmelegítése. Ezért nem érdemes egyenruhát ölteni…

GRAFIKA: **60%**
HANG: **40%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Alapötlet remek, egyenruhások játékmenete, jól használható parancsadó menü a játékban.

KONTRA

Butuska AI, kevés pálya, sok bosszantó apróság a játékmenetben, kihalt multiplayer rész.

50%

is vagyunk, de nem lehetett volna a „rosszfiúkra" egy másik textúrát rátenni a tüchtig, csilli-villi rendőr-egyenruha helyett? Eléggé zavarba ejtő és persze illúziórombóló.

FOLYTONOS MELLÉLÖVÉS

Igaz, a melletted lévő társaddal, majd később, a megfelelő pénzmag összeszedése után társaiddal is inkább csak sűrűbben vagytok, nem többen. Az alapelgondolás pedig egyszerű és ráadásul jól működik: a célkereszttel oda mutatsz, ahova szeretnéd, hogy a társad csináljon valamit. Nyomsz egy Space-t, majd egy klikkel választasz a legördülő rádióüzenetek vagy cselekmények közül. Ez a rész nagyszerűen működik, ellenben a mesterséges intelligencia vezette Sanyival, a kettes számú kommandósommal. Sanyi ugyanis képes bármiben elakadni, vagy egy téglafallal 5 centiről kivont gépkarabéllyal farkasszemet nézni, mert annyi esze sincs, hogy a várható fenyegetések felé forduljon. A kézigránát-használatot sem sikerült kiimádkoznom belőle – sebaj, az nekem sem ment, még a gyári billenyűzetkiosztás megváltozatásakor sem. Nem segített mondjuk a közösség sem, lévén, hogy nem nagyon van online jelenléte a játéknak és a rajongótábornak. A program általam fellelt, hivatalosnak kinéző FB-oldalán a 77 lájkolót 2014. október 23-án kápráztatták el utoljára néhány képpel. Se fórum, se semmi, max. a Steam hőzöngő vásárlói. Igaz, talán ennek köszönhető az is, hogy bár a játék rendelkezik multiplayer-résszel is, de nekem a rendelkezésemre álló néhány nap alatt egy csapatjátékba sem sikerült becsöppenni.

Száz lövésnek is egy üres tár a vége: ezért kár volt. Egy remekül és már többszörösen bevált alapsztorit kellett volna egy jó, pörgős, izgalmas, akár a jelen problémáira is reflektáló játékmenettel, egy okos AI-val és legalább alapszinten normális grafikával (a folyamatosan ismétlődő, egyhangú zenéről már nem is beszélve) feltölteni. Remélem, a gyakori patchelgetésnek köszönhetően előbb-utóbb használhatóbbá válik a CTU. De most kösz, nem, sipirc vissza az őrszobára…

ISKOLA A HATÁRON

Danganronpa 2: Goodbye Despair

[ÍRTA **WILSON**] A SPIKE CHUNSOFT RÖVIDRE ZÁRTA A KÉNYSZERSZÜNETET A DANGANRONPA 2 PC-S VÁLTOZATA KAPCSÁN: MÍG EREDETILEG ÉVEKET KELLETT VÁRNI A FOLYTATÁSRA, ADDIG AZ ÚJ ÁTIRAT ESETÉBEN SZÓ SZERINT CSAK HETEKET. VISSZAVÁR AZ ŐRÜLT ISKOLA!

Kevés hálátlanabb feladat létezik egy folytatás gyártásánál, főleg egy olyan műfajban, ahol szinte lehetetlennek látszik újítani. Egy FPS esetében könnyű a külsőt kicicomázni, és máshoz nem nyúlni, vagy egy stratégiában megemelni az egységek számát, esetleg új, a játékmenetet elmélyítő funkciókat hozni, na de egy vizuális novellában? Ha valami nem lehet szebb, játékmenetének korlátait pedig maga a műfaj adja, akkor hol lehet ott újítani? Ha a Danganronpa-famíliát nézzük, a válasz meglehetősen egyszerű: gyakorlatilag sehol, és igazából olyan nagyon nincs is szükség rá.

SZIGETI VESZEDELEM

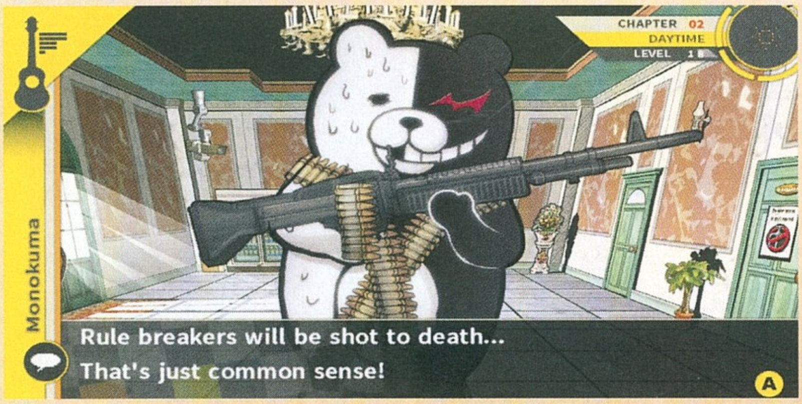
Ha valakinek kimaradt volna a Danganronpa az életéből: a 2010-ben, Japánban, PSP-n indult széria interaktív vizuális novella, azaz történetközpontú felolvasóest, ahol esetenként az ember megkapja az irányítást, a maga tempójában ismerheti meg a karaktereket, beleszólhat abba, kivel és milyen viszonyt ápoljon, és néha akár életekről is dönthet. Szó szerint.

A vizuális novellák krémje folytatódik, ráadásul a PC-seknek nem kell éveket várniuk a két epizód között.

A Danganronpa világa, egész pontosan annak egy szeglete ugyanis az egyik legfurcsább hely a Földön: a Hope's Peak Academy egy elképesztően elit, teljesen zárt középiskola, ahová nem jelentkeznek a tanulók, hanem fejvadászok keresik meg őket, de csak és kizárólag azokat, akik valamilyen téren a legjobbak, legyen az művészet, sport, vagy akár csak rajongás egy bizonyos műfaj iránt. Az előző epizód főszereplője a vak szerencse (a nevét kisorsolták az iskolalottón) terén volt páratlan, mostani hősünk, Hajime Hinata pedig... nos, neki fogalma sincs, hogy mihez ért a legjobban, mert a videojátékos főszereplők klasszikus szindrómájában, amnéziában szenved, és ezen az sem segít, hogy első napján nem az akadémia falai között, hanem egy trópusi szigeten találja magát újdonsült osztálytársaival. Ahonnét nem lehet kijutni. Ahol rajtuk kívül a világon egy lélek sincs.

Mit is mondhatnánk? Amikor két plüssállat püföli egymást, miközben gyerekek játszanak éhezők viadalását, nos, az nagyon-nagyon japán.

Ahol pedig ilyen körülmények vannak, ott az sem teljesen meglepő, hogy a váratlan osztálykirándulást egy beszélő plüssállat, a végtelen boldogságot és szeretetet hirdető Usami vezeti, aki csak egy felejthetetlen kalandot akar a nebulóknak, ám számításait keresztülhúzza az akadémia szadista iskolaigazgatója, a szintén a plüssállatok faját erősítő Monokuma, aki inkább egy második Battle Royale-t szervez. A szabályok egyszerűek: csak úgy lehet kijutni a szigetről, ha valaki megöli egy társát, és megússza a gaztettet.



VISZLÁT, BOLDOGSÁG

Ha ismerős a felállás, az nem a véletlen műve, pontosan ugyanígy indított ugyanis a Danganronpa első epizódja is, ami alapján úgy tűnhet, hogy ez egy remake, de... de valójában csak arról van szó, amit a legutóbbi Star Wars is csinált: parafrázisról. Igaz, itt kevesebb az újratervezett Halálcsillag, és a recirkulált fordulatok mennyisége és fajtája, de ha az ember tehenet lát, nevezze tehénnek.

Tehén pedig még ezen a szigeten is van (Konkrétan egy varázsbottal átvarázsolnak egy kakast. Nem, ne kérdezzétek, hogyan és miért!), és persze idővel gyilkosságból is, amit a jó öreg tárgyalás követ. A Danganronpában a játékmenet két jól elkülöníthető részre oszlik: Daily Life és Deadly Life. Előbbi során szabadon bejárhatjuk a szigeteket (mert több is van belőlük), beszélgethetünk a többiekkel, baráti kapcsolatba léphetünk velük, és felfedezhetjük a helyszíneket. Utóbbiban körülbelül ugyanezt tesszük, csak ekkor nyomokat keresünk, a mi feladatunk ugyanis kideríteni, hogy valójában ki követte el az aktuális gyilkosságot, és pontosan hogyan. Ha a tárgyalások alatt rossz embert vádolunk meg, vagy mellélövünk a gaztett részleteit illetően, az igazi tettes megúszhatja az ügyet, cserébe viszont az egész osztályt kivégzik. Nehéz ügy.

Nehéz, de továbbra is elképesztően lebilincselő, és lényegesen elborultabb, őrültebb, mint elődje volt – pedig ha valami, hát a Danganronpa ebben eddig sem szenvedett hiányt!

ADATOK

KIADÓ
Spike Chunsoft

FEJLESZTŐ
Spike Chunsoft / Abstraction Games

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2,8 GHz CPU, 3 GB RAM, 1 GB VGA, 5 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Bár a keret, a történet és a játékmenet csak minimálisan változott az elődjéhez képest, a Danganronpa 2 mégis legalább annyira lebilincselő, mint volt – és garantáltan sokkal, sokkal őrültebb.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **79%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **91%**

PRO

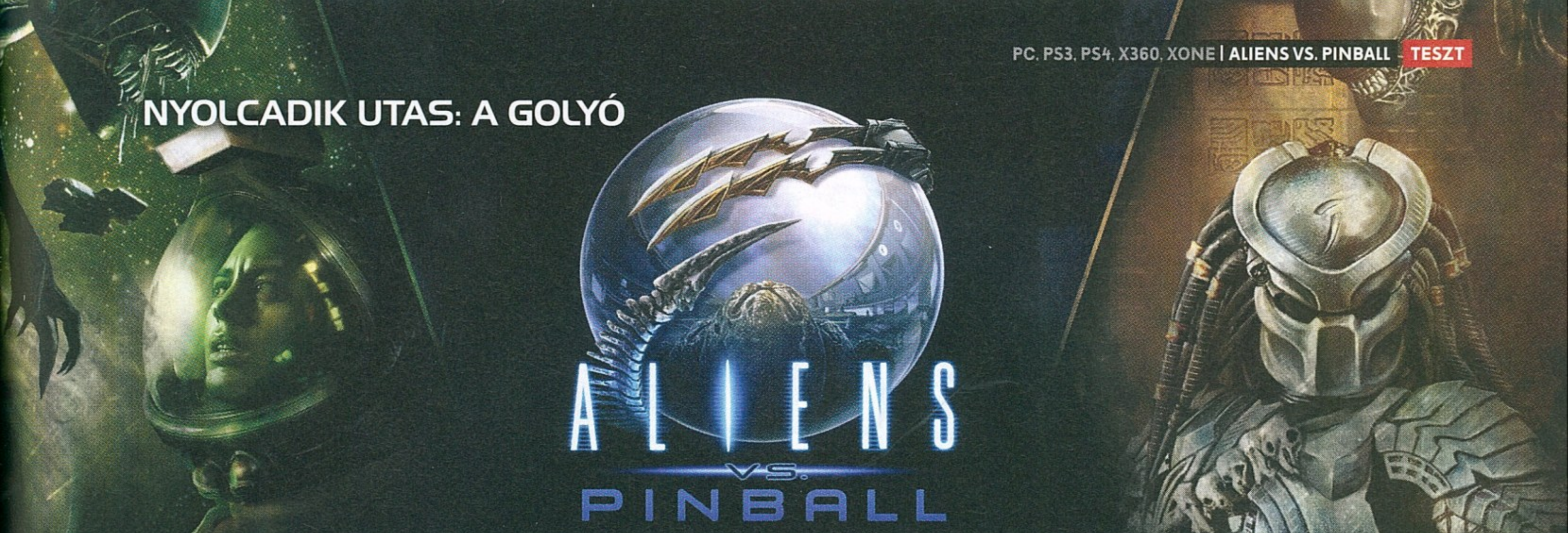
Még mindig elképesztően addiktív, a tárgyalások izgalmasabbak, hangulata továbbra is páratlan.

KONTRA

Az alapsztori ugyanaz, a karakterek zöme nem túl emlékezetes, és a zenei rész sem annyira erős most.

86%

NYOLCADIK UTAS: A GOLYÓ



[ÍRTA BÖJTI] **Utoljára a februári PC Guruban örvendeztem a Zen Studios akkor aktuális asztalcsomagja miatt, ami Az ébredő Erő kapcsán jelent meg, azonban nem is sejtettem, hogy a fiúk még magasabbra tudják helyezni azt a bizonyos lécet. Erre az alienes pack a legjobb példa.**

Az immáron közel hat éve, 2010 óta futó alapjátékhoz rendszeresen napvilágot látnak a különböző, licencelt kiegészítések, amik a legközkedveltebb témákat ölelik fel. Family Guy, The Walking Dead, Marvel, South Park, Star Wars... és most már a nyolcadik utas is csatlakozik a díszes kompániához, hiszen az április 26-ra, avagy az Alien Dayre időzített csomag nem kevesebbet kínál, mint három különböző flippert a xenomorffal a főszerepben.

BOLYGÓTÓL AZ ELSZIGETELTSÉGIG

A három asztal ugyanennyi, teljesen eltérő sztorit dolgoz fel, azonban ez nem az első filmeket takarja, elvégre az 1986-os A bolygó neve: Halál (Aliens) mellett A Halál a Ragadozó ellen (Alien vs. Predator – 2004) került be a repertoárba, míg a sort a 2014-es videojáték, az Alien: Isolation zárja. Mivel az évszámok is merőben eltérnek egymástól, ahogy a felsorolt alkotások is különböző stílusúak, ez magában hordozza annak a lehetőségét, hogy az asztalok is kellőképpen változatosak legyenek. A Zen pedig sikeresen vette az akadályt, így egy zseniális trió született a flipperek világában.

Kezdjük az Isolationnel, ami a legfrissebb a felhozatalban! Első ránézésre talán ez tűnik a legegyszerűbb, leginkább letisztult asztalnak, ami nagyban örökölte az alapjául szolgáló játék kicsit steril, a hetvenes és nyolcvanas évek sci-fi űroperáit megidéző világát. Ám a leegyszerűsített külső több kihívást tartalmaz, mint gondolnánk, elvégre a háttérben ólálkodó xenomorf nem véletlenül dobog a fémpadlón, miközben Ripley lánya próbál rejtőzködni. Számos lehetséges útvonalat megnyithatunk a golyónak, így szabad teret nyerve Amandának is. Ez pedig hosszú távon a műfajban leginkább jártas veteránoknak is feladhatja a leckét, mert a sztorivonal teljesítése nem egyszerű feladat.

ADATOK

KIADÓ **Zen Studios**

FEJLESZTŐ **Zen Studios**

MŰFAJ **flipper**

MULTI **lokális**

GÉPIGÉNY

1,66 GHz CPU, 512 MB RAM, GeForce 6600 vagy Radeon 9800 VGA, 2,5 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

A 9,99 eurós, avagy nagyjából 3100 forintos összegért cserébe „csak" három asztalt kapunk, azok viszont méltóak a játék hírnevére. Változatosak, színesek, plusz kimondottan megfelelnek a fanservice igényeinek.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **94%**

PRO

Filmes jelenetek, mindenhol xenomorfok, ötletes minijátékok, amiknek során még egy APC tankba is bepattanhatunk, ami azért nem mindennapos.

KONTRA

Személy szerint az Alien: Isolation annyira nem fogott meg, de ez legyen egyéni szocproblem.

92%

Az Alien-filmek és -játékok hangulata soha nem látott módon elevenedik meg az asztalokon, bemutatva, hogy a flipperekben még mindig van lehetőség.

AKCIÓ MINDENEKFELETT

Azonban aki az elsőre közérthető és átlátható, látványos extrákat nyújtó, színekben gazdag, élettel teli asztalokat szereti, a másik két darabbal semmiképpen sem lőhet mellé. Az Aliensnél az LV-426 bolygón lezajlott klasszikus harcot élhetjük át, miközben a rámpák segítségével hegesztünk és tisztogatunk, lövöldözhetjük a felbukkanó idegeneket, illetve bepattanhatunk az APC tankba is, hogy egy kis ügyességi feladat során az akadályként jelenlévő törmelékeket kerülgessük. Nem meglepő módon az Alien vs. Predator is hasonlóan színes, akcióorientált formában került tálalásra. Itt is van némi kigolyózás, de ami különösen jópofa, az az ősi piramis hieroglifákkal történő megnyitása, ami nem az utolsó interaktív meglepetése az asztalnak.

A megszokottak szerint a filmekből és az Alien: Isolationből átvett hangok és zenék emelik a minőséget, a mozgás folyamatos, az idegenek még a golyóra is ráteszik a mocskos mancsukat, a hangulat pedig első osztályú. A legfontosabb azonban, hogy rengeteg teljesítendő missziót kapunk, amik az eredeti történeteket vezetik végig, így tökéletesen feldolgozva azokat. A Zen tehát nem árul zsákbamacskát, csomagjaik általánosságban kiválóak, így ez most sincsen másképpen, persze a legnagyobbat akkor üti ez a pack is, ha valaki az Aliens-széria rajongója – ám a fanság teljes hiányában is hasonlóan lehet értékelni a bővítményt. Emellett, bár nem szoktam támogatni a futószalagon gyártást, mivel erről a fejlesztők esetében nincs is szó, szeretnék kérvényezni a jövőben egy, mondjuk Horror Icons elnevezésű packot is. Abban Jason Voorhees, Freddy Krueger, Chucky, Pinhead, Leatherface és Michael Myers is megférne egymás mellett, egy-egy asztal társaságában. G

„HURKA, KOLBÁSZ, SZALONNA, GÉMEREKNEK JÓ VÓNA!"

Stephen's Sausage Roll

[ÍRTA SIKLARA] **Egyszerű 3D-s logikai játék, szól a szerény meghatározás, pedig mennyivel több annál! Egy videojátékba oltott óda, hatására emberek tucatjai esznek kolbászt esténként a monitor előtt, miközben virtuális kolbászukat sütögetik.**

A kolbászosdi fejlesztő-kiadóként feltűntetett increpare valójában egyetlen embert, bizonyos Stephen Lavelle-t takar, akinek legújabb alkotása egy minimalista logikai játék, amelyben egy bazi villát cipelő kis fickóval kell különböző szigeteken szanaszét heverő, hatalmas, nyers kolbászokat megsütnünk. A játék címe kapcsán nehéz megállni az altájékra utaló rettenetes szóvicceket, hiszen valami olyasmit sejtet, hogy te itt most István kolbászával fogsz gurigázni. És valóban, ráadásul több is van neki, de rossz az, aki rosszra gondol. Ám ártatlan szórakozásnak mégsem nevezhető, ugyanis pokolian nehéz. De ha egyszer rákapsz az ízére..!

NEM VEGÁNAK VALÓ VIDÉK

A főmenü egy csomag mennyei kolbászból áll (a csomagolásra van írva, hogy mennyeiek), még a dobozon szereplő vonalkód is annyi csupán: kolbászok. Az opciók menüpontot feltétlenül érdemes megnézni, mert bár a felbontáson és a hangerőn kívül mást nem nagyon lehet megváltoztatni, a háttérben a távoli ismeretlenbe repülő kolbászok hipnotikus látványa a legjobb Win95 képernyőkímélőket idézi. A save slotok – akárcsak a játék parancsikonja – ketchup, mustár és barbecue szószos tubusok, és amelyiket a mentésed tárolására használod, minden betöltéskor spriccel egy kicsit. Kár is tagadni, hogy vizuális szempontból valóságos mestermunkával van dolgunk, amelynek vezérmotívuma a kolbász. Látványuk hamar a retinánkba ég, mert ezek a kolbászok nemcsak az elménkbe fészkelik be magukat, de ahogy haladunk előre a játékban, a sokszínű tájba is gyönyörűen belesimulnak.

ADATOK

KIADÓ **increpare games**

FEJLESZTŐ **increpare games**

MŰFAJ **logikai**

MULTI **nincs**

INFO

A Stephen's Sausage Roll április 18-án jelent meg PC-re. Steamen 27,99 euróba kerül (kb. 8700 Ft), ami minden erénye ellenére kicsit meredek.

A játék honlapja felvilágosítást ad arról, ki a célközönsége eme különleges indiecsemegének. Megtudhatjuk, hogy a Villa a legerősebb acélból készült, és a mérnöki munka olyan remeke, amelyet csak a Magas Tudományok Művelői szorongatnak, ők azonban fogadalmat tettek, hogy soha többé nem eresztik el. A hurka alakú objektumok a kolbászok, amelyek kizárólag a legzamatosabb húsú sertésekből készültek, márványszerű mintázatukból pedig egyesek a jövőt is kiolvassák, de legfontosabb tulajdonságuk, hogy gömbölyűek, ezért jól gurulnak. Mindebből következik, hogy ha a fent leírt Villára vágysz, illetve szeretnél kolbászt görgetni, de eddig morális okokból nem tetted, a Stephen's Sausage Roll a te játékod.

A valóság kicsit prózaibb: angolul transport puzzle-nek hívják a logikai játékoknak azt a típusát, amelyben valamit A-ból B-be kell eljuttatni, méghozzá a logisztikai akadályok leküzdése árán. A „szállítós" fejtörők egyik legismertebb klasszikusa a Sokoban, ahol raktárosként kell méretes dobozokat a helyükre tolni bizonyos, menet közben felfedezett szabályok figyelembevételével. A Stephen's Sausage Roll elsőre egészen hasonló koncepciónak tűnik, csak kolbászgörgetéssel, pár óra kínlódás után azonban kiderül, hogy jóval komplexebb játékról van szó.

Ne higgyük, hogy a kolbászunkkal játszani könnyű! Nem elég, hogy vasvilla kell hozzá, plusz nagy is, de könnyen meg is pörkölődhet a melegtől.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

LÁSD ÁT!

Mielőtt vadul nekiállnál taszigálni a parlagon heverő nyers kolbászokat a sütőrácsok irányába, próbáld meg a készítő szemével nézni a pályát: mi lehet a buktatója, mi miért van ott, mit tudok használni? Ha rájöttél valamire, ami előrébb visz a célodhoz, és nem tűnik totális zsákutcának, érdemes onnan tovább próbálkozni, hiszen ha állandóan elölről kezded, hamar el fog menni a kedved/étvágyad.

FORGOLÓDJ!

A Stephen's Sausage Roll egyik íratlan szabálya (bár technikailag egyetlen szabály sincs leírva), hogy érdemes gyakran rükvercbe kapcsolva, háttal közlekedni, vagy háttal lökdösni a kolbikat. Ha valahol látszólag nem férsz át a villád, vagy egy villádra tűzött kolbász miatt, akkor is gyakran annyi a megoldás, hogy egy tágasabb részre visszacammogva irányba állítod magad, majd háttal indulsz el.

HASZNÁLD A VILLÁT!

A forgolódásban a villádnak is kulcsszerepe van, hiszen az első sziget feladványai nagyrészt a kolbászok helyes tili-tolijáról szólnak, amit a helyszűke miatt sokszor egy-egy jól irányzott elfordulással tudunk megoldani. Villánk actio radiusa pontosan egy négyzet, vagyis a közvetlen közelünkben lévő kolbikat nem csak a fordulatunk irányába, de rossz esetben a vízbe is lökjük, úgyhogy csak óvatosan!

Fogalmunk sincs, mi történik ezen a képen, de az tuti, hogy a címszereplő Stephen nagyon jól érzi magát a kolbásza társaságában. Sőt több van neki!

GONDOLKODJ KOLBÁSZOKBAN!

Új játékot kezdve az egymástól független pályákkal kecsegtető bölcsek szigetén találjuk magunkat, ezek kezdőpontját egy-egy villát tartó szellemalak jelöli. Ez utóbbira magadtól kell rájönnöd, az egyetlen információ ugyanis az irányításra vonatkozik: mozogni a kurzornyilakkal, utolsó lépést visszavonni a Z gombbal, pályát újrakezdeni pedig az R gombbal tudunk. Ezt leszámítva semmi kézfogás nincs, hiszen a játék egésze egy hosszú tanulási folyamat, megannyi felfedezésre váró trükkel, és „ilyet is lehet?!" pillanattal. Arra hamar rájövünk, hogy a sziget és a pályák négyzetrácsos alapúak, amelyeken a kolbászok két négyzetet foglalnak el, ahogy méretes villája okán emberünk is. Egy lépés egy négyzetnyi mozgást jelent, az első sziget pályái pedig javarészt a gyakran elképesztően kis helyre zsúfolt kolbászok leleményes lökdöséséről szólnak, azzal a végcéllal, hogy mindegyiket tökéletesen átsüssük. A kihívás ott kezdődik, hogy minden kolbász 2x2 négyzetnyi felülettel rendelkezik, és ezek mindegyike pontosan egyszer érintheti a sütőrácsot, máskülönben odakozmál a husi, ami egyet jelent a game overrel. Arra is figyelnünk kell, hogy miközben a kolbászok között próbálunk manőverezni, egy rossz mozdulattal könnyedén a vízbe lökhetjük valamelyiket, ami szintén a játék végét jelenti. Mivel a program egyáltalán nem kommunikál a játékossal, a játékmechanika java is csak a későbbi pályákon derül ki. Ezeket ismertetni komoly spoiler lenne, de álljon itt egy példa: a második szigeten véletlenül beleszaladtam az egyik fal melletti kolbászba, amit így felnyársaltam a villámra. A dolog magától értetődő, mégis meglepett, az első szigeten ugyanis nem volt egyetlen tereptárgy sem, ami ezt lehetővé tette volna. Később általánossá válnak a létrák, vagy az egymás hegyén-hátán tornyosuló kolbászok is, tehát egy idő után már nemcsak függőleges, hanem vízszintes irányban is játszani kell a rendelkezésre álló térrel. Mire kezdenél belejönni egy fejtörőtípusba, mindig behoz a játék egy újabb szívatást, az egyre hülyébb helyre pakolt sütőrácsok elérésének megnehezítése érdekében, így esélyed sincs ráunni a pályákra, vagy rutinból végigrohanni rajtuk.

Bár elsőre nem látszik rajta, ez a játék a logikai programok Dark Soulsa. Csak erős idegzetűeknek!

NEM MINDENKI FOG RÁHARAPNI

A Stephen's Sausage Roll a logikai játékok Dark Soulsa, mert mocskosul nehéz, viszont elképesztően eufórikus sikerélményt ad, és egy-egy fejtörő sikeres megoldása után NAGYON okosnak hiszed magad addig a fél percig, amíg el nem kezded a következő zseniálisan gonosz pályát. A második szigettől már egészen lenyűgöző vadhajtások vannak, az egyik fejtörőben például egy kolbásztoronnyal kell jengázni. Idővel a tájak és az évszakok is változnak, és a szigeteken elszórt magvas gondolatokból („hajdanán a kolbászok egy végtelen láncot alkottak") valami történetféle is körvonalazódik egy abszurd témához illően morbid csavarral. Növekvő frusztrációnk ellensúlyozásáról zen hangulatot árasztó békés dallamok gondoskodnak, és a sokakat riasztó retró külső és az ordasnagy pixelek ellenére a játék kifejezeten kellemes látványt nyújt, bár napszakváltozások garantáltan csak azért vannak, hogy az alkotózseni így gúnyoljon ki, ha egy fejtörő megoldása közben szó szerint rám esteledik.

Bár nagyon jó értékeléseket kap, és a QWOP és a Wittness alkotója is szuperlatívuszokban beszél róla, a kolbászosdi egyáltalán nem való mindenkinek. Műfajának legnehezebb képviselője, ezért elképesztő türelmet és leleményességet igényel. Aki azonban esténként szívesen ücsörög órákig egy-egy fejtörő előtt, és sem a tesco gazdaságos külső, sem a borsos ár nem riasztja el, ínycsiklandó szellemi táplálékra lelhet István kolbászaiban.

ÉRTÉKELÉS

SIKLARA

GÉPIGÉNY

1.8 GHz CPU, 2 GB RAM, DX9 SM2.0 VGA, 500 MB HDD.

Nehéz elhinni, hogy egy ennyire megtévesztő külsejű és című, ennyi zseniális ötlettel és pokolian nehéz fejtörővel telezsúfolt játék mögött egyetlen lelkes kaliforniai pasas áll, aki szeret játékokat készíteni (és kolbászt enni).

GRAFIKA: **85%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

A szokatlan(ul szemét), agytekervényeket rendkívül sokféleképpen megdolgoztató fejtörők szerelmesei számára igazi hiánypótló darab.

KONTRA

Frusztrálóan nehéz, és bármennyire is zseniális, a 28 eurós ár hazai viszonylatban elég irreális.

90%

HASZNÁLD A KOLBÁSZOD!

Avagy ha rövid a villád, toldd meg egy kolbásszal, amit szükség esetén ne félj a víz fölé kilógatni sem! A megoldás kulcsa gyakran két egymáshoz képest megfelelően pozícionált kolbász együttes lökődése, a kolbász látszólagos kockáztatása a perem legszélésre juttatásával, vagy egy már megsütött kolbász bevonása a buliba. Attól se félj, ha a kolbász a fejedre esik, hisz okos ember a fejét is használja!

FIGYELD A KÖRNYEZETED!

Minden utolsó kiszögellésnek, kerítésnek, oszlopnak vagy foltnyi víznek szerepe van, arról nem is beszélve, hogy a kolbászod függőlegesen vagy vízszintesen helyezkedik-e el az adott pályán. Próbálkozz bátran, nincs rossz megoldás, de ha mégis, arra vannak az R és Z gombok, nyomkodd bátran azokat is! Olyan ez, mint a sakk egy bizarr, egyszemélyes, húsimádó változata, ahol minden lépés sorsdöntő lehet.

NE HIGGY A LÁTSZATNAK!

Ha egy pálya megoldása ránézésre magától értetődőnek tűnik, akkor biztos lehetsz benne, hogy nem úgy kell megoldani, ahogy gondolod, hanem tartogat valami agyeldobós csavart, és az átlagosnál tovább fog tartani. Ez sokszor fordítva is igaz: az ijesztően összetett helyszínek gyakran meglepően könnyű megoldást rejtenek. Ha az életkedved is elmegy egy pályától, keress másikat, és nézz vissza később!

NE PUSKÁZZ!

De tényleg ne. Én hosszas eredménytelen próbálkozás után párszor megtettem, de utána szörnyen éreztem magam, és az így megsütött virtuális kolbászok íze sem volt az igazi. Nem baj, ha lassan haladsz, inkább fogyassz kis adagokban, kolbász van bőven. Megéri szenvedni a heuréka-pillanatért, amikor megvilágosodsz, majd diadalittasan rágördíted a kolbászod a korábban elérhetetlennek tűnő sütőrácsra.

KOPÁR ÉDEN

Adam's Venture Origins

[ÍRTA TENEBRA] AZ ÚR KIŰZTE A BŰNBE ESŐ ÁDÁMOT ÉS ÉVÁT AZ ÉDENKERTBŐL, ÁM ÖRÖKÖSEIK MÉGIS VISSZA AKARNAK TÉRNI ODA AZ ADAM'S VENTURE: ORIGINSBEN. KÉRDÉS, HOGY MI VISSZA AKARUNK-E TÉRNI EGY KÖZÉPSZERŰ JÁTÉK BORSOS ÁRON FORGALMAZOTT, FAPADOS REMAKE-JÉBE.

Emlékeztek, volt egy Adam's Venture című, epizódonként forgalmazott... Mi? Nem is hallottatok róla? Nem meglepő, elvégre a holland indie fejlesztőcég, a Vertigo Games kalandjátéka sem a kritikusok, sem a nagyközönség tetszését nem nyerte el. S az Adam's Venture méltán tűnt el a süllyesztőben: kvázi a Tomb Raider-széria erőszakmentes, lebutított, középszerű másolata volt, béna irányítással, darabos karaktermozgással, önismétlő logikai feladványokkal. Persze a Myst-sorozat vagy a The Vanishing of Ethan Carter jó példa arra, hogy egy remek, izgalmas játékhoz nem kell feltétlenül non-stop akció, de a Biblia tanait didaktikusan hirdető programtól sem vallásosabbak, sem jámborabbak, legfeljebb csak álmosabbak lehettünk. Éppen ezért teljesen érthetetlen az Adam's Venture: Origins „feltámadásának" oka, mivel a Vertigo Games a címszereplő zsibbasztó kalandját a nextgen korszak követelményei szerint ugyan vizuálisan felújította, csak éppen a játék hibáit, a dögunalmas sztorit és a monoton játékmenetet hagyták kvázi érintetlenül.

HIÁBA NO, MINDEN KIADÓ SZERETNE MAGÁNAK EGY SAJÁT TOMB RAIDERT. DE LARÁBÓL CSAK EGY VAN.

ÁDÁM MEGKERGÜLT

Gondolom, mindenki ismeri az Indiana Jones-sorozatot, amelynek vannak ugyan gyengébb darabjai, de a Harrison Ford által megformált lezser régész még ezeket is megmenti. Nos, az Adam's Venture olyan, mint egy erősen B-kategóriás Indy-imitátor, illetve a DaVinci-kódot koppintó tévéfilm a film+-ról vagy a Hallmarkról (ha láttátok a Titkok könyvtárát, tudjátok, miről beszélek). Cseréld le a harmincas évekbeli gonosz nácikat egy viharos húszas évekbeli, Illuminati-kapcsolatokkal bíró „Nagy Gonosz Vállalatra", a Szent Grált pedig az Édenkertre és Salamon kincsére, és megkapod az Adam's Venture-t. Adam története tehát kiszámítható, de ha ez nem lenne elég, a dögunalmat fokozandó a cselekményt hihetetlenül lapos, modoros stílusban adja elő a program.

ADATOK

KIADÓ
SOEDESCO Publishing

FEJLESZTŐ
Vertigo Games

MŰFAJ
akció-kaland

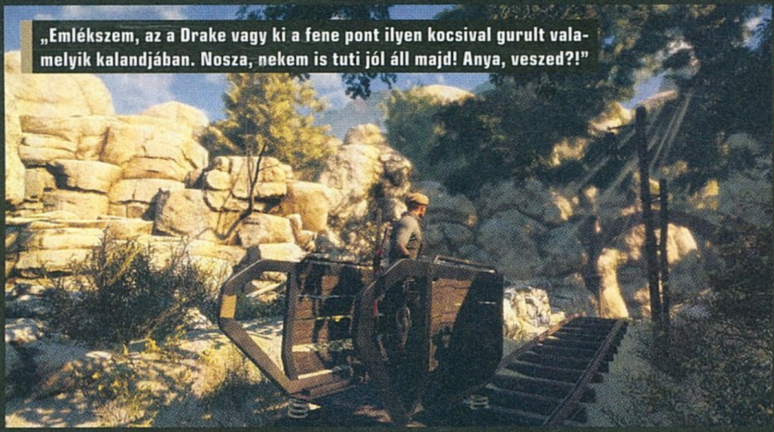
MULTI
nincs

INFO

Az Adam's Venture 2016. április 1-jén jelent meg. A Steamen 36,99 eurót (kb. 11 500 Ft) kérnek az alapjátékért és 41,99 eurót (kb. 13 500 Ft) a Special Edition változatért.

Manírból pedig akad bőven, mert a játékos által irányított, elkényeztetett brit arisztokrata, Adam iszonyatosan tenyérbe mászó karakter. A „nagy utazás" (kac-kac) a címszereplő tudós édesapja, Abraham oxfordi könyvtárában veszi kezdetét, ahol a professzor természetesen szemrevaló asszisztense, Evelyn segítségével kell felkutatnunk egy régi könyvet, amelyben meg-döb-ben-tő titkokról olvashatunk az emberiség eredetével kapcsolatban.

Ezt a sablonos sztorit a készítők önironikus karakterekkel próbálták meg feldobni, ám Adam és Eve önreflexív humora visszafelé sül el. „Te csak látványelem vagy ebben a játékban" – fricskázza a bunkó, ellenszenves főhős női társát. És az a poén, hogy igaza van, mert Evelynnek tényleg semmi funkciója nincs, sokszor vicces és irreális módon egyszerűen mellénk teleportál pár magányos barangolás és fejtörő megoldása után. A helyzetet pedig csak tovább rontják az ultragáz, unott módon előadott, buta dialógusok („minden olyan... szép" – ecsetelik Adamék egy festői francia tájon átrobogva). Így kellőképp idegesítővé válnak



„Emlékszem, az a Drake vagy ki a fene pont ilyen kocsival gurult valamelyik kalandjában. Nosza, nekem is tuti jól áll majd! Anya, veszed?!"

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

ÁTLENDÜL A PROBLÉMÁN

Az Adam's Venture: Originsbe a fejlesztők integráltak egy kilőhető kampót, mellyel elvileg platformok között mozoghatunk. Ám az eszköz nem úgy működik, mint a Tomb Raider- vagy Batman-játékokban, azaz ugrás közben nem tudjuk kilőni egy új pontra. Így csak himbálózni kell, és mikor felvillan az előttünk levő hurkon az „F" gomb felirat, nyomjuk le az átkapaszkodáshoz.

A NAGY UGRÁS

Ha gyengébb vason játszunk, többször belefuthatunk egy továbbjutásunkat akadályozó problémába. Ugyanis a képváltási sebesség csökkenésével a lendületünk is csökken, ezért gyakorlatilag lehetetlen küldetés lesz a kampónkkal nagyobb szakadékokon átlendülni. Semmi pánik, butítsunk a grafikai beállításokon, az fps megugrik, és láss csodát, a reumás csiga Adam Lara Croftta változik.

VAKOK KÖZT A KIRÁLY

Az Adam's Venture-ben lopakodós részekkel is traktálnak minket, amelyek csak látszólag nehezek, amúgy a lüke mesterséges (un)intelligencia miatt valójából rém egyszerűek. Ugyanis ellenfeleink tök süketek, s csak az elemlámpájuk fényével látnak minket. Így nem érdemes guggolva osonni, nyugodtan rohanjunk el a sötétben a halláskárosult, farkasvak őrök mellett.

Érdekes, hogy bár az önjelölt kalandorok mindenáron meg akarják menteni a világot, a magánterület megsértése valahogy már sosem zavarja őket.

A KEZDET KEZDETE

Az elöd, a ma Adam's Venture: Chronicles cím alatt beszerezhető program még az elmúlt évtized végén, 2009-ben jelent meg, és a zsákutcába futott epizodikus terjesztés egyik (utolsó) példánya volt. Sztorijában, karaktereiben és még pályáiban is megegyezik az alapprogram és az Origins, a készítők keveset tettek hozzá az eredetihez, sokkal inkább elvettek a korábbi epizódokból. Például hiányoznak a pofás, képregényszerű átvezetők, melyek feldobták a már akkor sem túl izgalmas történetet. Ráadásul az Adam's Venture-ben valahogy a grafika is szebb és a vizuális megjelenítés is stílusosabb volt, mint a mostani remake-ben.

a főhősök, hogy a lehető legostobább, végletekig sztereotip módon megalkotott ellenlábasunkról (fekete kabátos, kackiás bajszos gazember) ne is beszéljünk.

„EZEK A FOLYOSÓK TÖK EGYFORMÁK"

Persze történetszinten a Tomb Raider-széria is nagyjából az Indy-filmek kliséit frissíti fel, kevésbé karizmatikus, ám annál inkább szemrevaló Lara Croftjával, azonban játékmenetükben a Tomb Raiderek kellő kihívást nyújtanak. Így az Adam's Venture: Origins is labdába rúghatna izzasztó logikai feladványaival, intenzív akcióival, izgalmas pályáival – csak éppen ilyenek nincsenek a Vertigo Games játékában.

Ami a Tomb Raiderben vagy az Unchartedekben működött, az itt középszerű, sőt harmatgyenge. Lara Croft kiváló akrobata volt, főleg az utóbbi epizódban, ahol már olyan dinamikusak lettek az ugrálós részek, mint a Prince of Persia-sorozatban. Adam viszont mozgáskultúrája alapján leginkább egy nyugdíjas alkoholista szintjén van, olyan lassú, lomha és tehetetlen. Ráadásul még egy nyavalyás szakadék átugrása vagy egy felkapaszkodás is hatalmas küzdelmekkel jár, mivel a karakter nem akar elsőre reagálni az „ugrás" gomb lenyomására.

Emellett az Adam's Venture is megpróbálja lenyúlni a Tomb Raiderből vagy a Batman: Arkham-játékokból megismert kilőhető kampót, de szó szerint csúnyán két szikla közé, a mélységbe esik. Ugyanis a játék technikailag nincs a helyzet magaslatán.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core i5 2,67 GHz CPU, 2 GB RAM, 1 GB DX9 VGA, 5 GB HDD.

Az Adam's Venture: Origins kizsákmányoló pénzlehúzás, melyben bár a látvány tetszetős, nem szabad bedőlni a parasztvakításnak, mert játékmenetében még az 1996-os első Tomb Raider is változatosabbnak tűnik a Vertigo Games programjához képest.

GRAFIKA: **88%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **55%**

PRO

A látvány oké, a logikai feladványok eleinte érdekesek.

KONTRA

Amatőr hibák, önismétlő, lineáris, tartalmatlan játékmenet, fapados sztori, idegesítő karakterek.

57%

Valamilyen programozási hiba lehet az oka, hogy a Vertigo Games művének bizonyos részein lehetetlennek tűnik átjutni, mivel makimajmot imitáló, hosszú percekig tartó ide-oda himbálódzás után sem tudunk átlengeni két platform között. Ha azonban lebutítjuk a grafikai beállításokat, Adam elsőre átlendül a szakadékon. 2016-ban ez viccnek is rossz. Persze az Adam's Venture-ben amúgy nincsenek bugok, de miért is lennének, mivel a játékidő nagy részében gyakorlatilag rosszul megvilágított, sötét csövekben rohangálunk, amik híján vannak bármiféle alternatív útvonalnak, felfedeznivaló érdekességnek vagy gyűjthető tartalomnak. Röhej, de még Jeruzsálem városából is sikerült egy szűk kazamatát kreálni. Mindennek tetejébe pedig nagyon sok pályaelem ismétlődik – erre Adam reflektál is viccesen, csak éppen a többi ironikus önreflexióhoz hasonlóan valójából nagyon is találó kritikája ez a fantáziátlan pályatervezésnek. Nem túlzás, az első Tomb Raiderben legalább háromszor ekkora, sokkal izgalmasabb területeken kalandozhattunk.

A puzzle-ök megmenthetnék az Adam's Venture-t, s ezt a készítők is érezték, mivel az akció és a tartalom hiányát kompenzálandó szinte sorozatban követik egymást az egy darabig érdekes fejtörők. Persze a matekfeladványok vagy a logikai szerkezetek közel sem nyújtanak akkora kihívást, mint a Mystekben, leginkább egy casual hidden object-játékban találkozhatunk hasonlókkal. De egy idő után ezek is önismétlővé válnak, így egy tapasztaltabb, gyorsabb gamer kb. 6-7 óra alatt letudhatja az Adam's Venture-t (nekem 10 órámba került a himbálózós szerencsétlenkedés miatt – azóta összerezzenek a kötélnyikorgástól).

A ROHADT ALMA ÍZE

Nos, a Vertigo Games csapata biztos, hogy nem Adam kalandjai miatt fog visszajutni az Édenbe, mert a játék vizuális szépsége kevés az üdvösséghez. Így hatalmas arcátlanság ezért a buta, rövid és tartalmatlan programért 12 000 Ft-nak megfelelő horribilis összeget elkérni, legfeljebb egy ezrest ér meg. Jobban jártok, ha maradtok a „mainstream" Tomb Raidernél vagy Unchartednél, mert az Adam's Venture: Origins jó példa arra a közmondásra, hogy „nem minden arany, ami indie".

ÉREZD A ZENÉT!

A játék elején az egyik templomba kéne bejutnunk, amelynél megtévesztő lehet, hogy az előtérben levő szobrokat forgathatjuk. A lineáris Originsnek talán ez az egyetlen becsapós része, ugyanis a szobormozgatásnak nincs különösebb funkciója. Helyettük a boltívbe ágyazott négy harangra figyeljünk, melyekhez a jobb oldali falon levő kottát használva tehetjük szabaddá a bejáratot. Cseles, nemde?

ÉRETTSÉGI MATEKBÓL

Az Éden után kutatva belefuthatunk számzáras kapukba, amik alaposan feladják a leckét. Ha nem menne, gondoljunk matekos tanulmányainkra! A 3x3-as táblázat szélein az X-eket római számként értelmezzük, és így feladatunk az lesz, hogy minden sorban és oszlopban a számjegyek összege 10-et adjon ki. Ne zavarjanak össze a kérdőjeles helyek sem, mivel a szelvények alá lehet látni.

GÉPÉSZMÉRNÖKI KÉPZÉS

Az Excavation nevű pálya gépeit „imádni" fogjuk, mert a szerkezet skáláján egy középértéket kell beállítani a negatív és pozitív előjelű nyomás adagolásával, de a korábbi példákkal ellentétben a billentyűkön nem fogjuk látni a számokat. Olvassuk le a skáláról, hogy pontosan mennyit változik az alapérték a gombok megnyomásával, és írjuk le egy papírra az ahhoz tartozó konkrét számot.

A SALAMON-TÉTEL

A játék vége felé, Salamon tróntermében a kapu kinyitásához hieroglif írásjelekkel felírt három képlet áll rendelkezésünkre a római számokkal ellátott lánczár feloldásához. A feladat csak látszólag bonyolult, mert a VI-os szám rögzítve van, így a harmadik képlet eredménye „hat" kell, hogy legyen. Innen pedig már könnyű visszavezetni, hogy melyik szimbólum milyen számot takar valójában.

KARDOK VIHARA

Baldur's Gate Siege of Dragonspear

[ÍRTA **WILSON**] *A Paradox-címeken nevelkedett közönség már megszokhatta, hogy van kiadó, amely évek elteltével is örömmel bővíti játékait. De vajon ki az, aki 16 év után készít teljesen új kiegészítőt? Azok a beamdogos fejlesztők, akik eddig is előszeretettel vájkált a múltban, de most a jövőbe tekintenek.*

A jövőbe, ha egy 20 éve (!) megjelent szerepjáték teljesen új, a nulláról felépített kiegészítőjéről beszélünk – a Baldur's Gate ugyanis abban az esztendőben (1998) jelent meg, amit nyugodtan nevezhetünk a videojátékok aranykorának. Hiszen ekkor olyan klasszikusok kerültek a piacra, mint a Half-Life, a Thief, a Grim Fandango, a Fallout 2, az Unreal, a Need for Speed III: Hot Pursuit vagy épp a StarCraft: Brood War. Utóbbi az, amely kiválóan odahelyezhető a Siege of Dragonspear mellé, hiszen a BW is bővítmény volt (vagy ahogy akkoriban hívták: kiegészítő lemez) a műfaj akkori legnagyobb címéhez, az eredeti fejlesztőcsapat közreműködésével. Hogy a Beamdognál pontosan hány olyan egykori BioWare alkalmazott tengeti mindennapjait, aki két évtizeddel ezelőtt is húzta az igát, nem annyira nehéz kideríteni: az biztos, hogy a klasszikus BioWare / Black Isle Studios címek felfrissítésére és újrakiadására született Beamdog soraiban számos legendás hölgy és úr mászkál, a BioWare társalapítójával, Trent Osterrel, és az egykori vezető programozóval, Cameron Toferrel az élen. S most már az sem titok, hogy az aktuális BioWare-től még a stúdió vezető íróját, David Gaidert is sikerült elcsábítani, márpedig a semmiért semmiképp sem megy el valaki egy stabil stúdiótól. És azt a semmilyen semmit úgy hívják: Baldur's Gate 3.

A MEGVÁLTÁS FELÉ

Miért fontos ez a Siege of Dragonspear esetében? Azért, mert a Beamdog rettentő óvatosan közelít minden idők egyik legnagyobb feladatához: ahelyett, hogy rögtön a legkeményebb diónak estek volna neki, inkább felújították a két Baldur's Gate-et és az Icewind Dale-t, aztán nekiláttak egy aprócska bővítmény készítésének. Ez az aprócska bővítmény azonban egyre jobban hízott, újabb és újabb karaktereket, küldetéseket kapott, míg akkorára nem dagadt, hogy egy teljesen önálló, hatalmas kiegészítővé cseperedett. Olyanná, mint az annak idején a Baldur's Gate mellé csapott Tales of the Sword Coast.

ADATOK

KIADÓ **Beamdog**

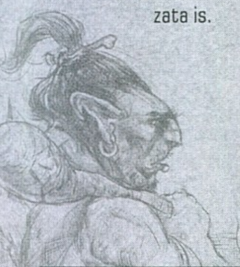
FEJLESZTŐ **Beamdog**

MŰFAJ **cRPG**

MULTI **van**

INFO

A Baldur's Gate: Siege of Dragonspear 2016. március 31-én jelent meg PC-re. A játék a Steamen 19,99 euró, azaz kb. 6200 Ft, de kell hozzá az alapjáték felújított változata is.



Nem hittük volna, hogy még a mi életünkben lesz új Baldur's Gate, de így történt. Előre a harmadik részig!

A Siege of Dragonspear különlegessége az, hogy az első és a második rész közé ékeli magát, és végre elmeséli, hogy pontosan mi is történt a Baldur's Gate sikeres, de sok szempontból komor lezárását követően. És persze ez nem lenne egy klasszszikus fantasy történet, ha nem lenne baj: bár az elődben a masszív háború tervét dédelgető Sarevokot sikerült megállítani, de Baldur's Gate-et és a környező területek lakosait már egy karizmatikus harcos, az állítólag isteni vérrel rendelkező Shining Lady seregei tartják rettegésben, akik északról indulva keresztes háborút hirdetnek. Felperzselik a falvakat, kirabolják a raktárakat, a helyieket besorozzák a seregbe, hogy aztán befészkeljék magukat a grandiózus Dragonspear-kastély falai közé.

Tippelni sem tudsz, mi lesz a feladatod? Meg fogsz lepődni: meg kell állítanod a hölgyet, Caelar Argentet (ő a Shining Lady), és lehetőleg még azelőtt, hogy mindent elfoglalna, lerombolna – főleg, mert nagyon úgy néz ki, hogy rokoni szálak fűznek a fehérnéphez...

VARJAK LAKOMÁJA

Ennek az az oka, hogy a Siege of Dragonspear annyira komolyan veszi az első és a második Baldur's Gate összekapcsolását, hogy rögtön ugyanannak a főszereplőnek nevez ki, aki eltette láb alól Sarevokot, így nem földönfutóként vagy ismeretlen senkiként vágsz neki a kalandnak, hanem egy igazi legendaként, akit éljeneznek az utcán, s akit ha Baldur's Gate nem is minden lakosa, de a legtöbben azért imádnak. Ez persze nem jelenti azt, hogy félisten lennél: kellemes, hetes szinten kezdesz, tisztességes felszereléssel, csak épp társak nélkül.

Igaz, ez a nem túl kellemes helyzet csak pár percig tart, a prológusban ugyanis nincs más feladatod, mint társakat toborozni, és ha a Baldur's Gate nem ismeretlen számodra, akkor szó szerint

„Ó szent kövek, mondjátok el nekünk a világ titkait!" / „Te Jenő, ez a kő nem szent, még a madarak is lesza..." / „Neszójjábe Gyula, imádkozz!"

TIPPEK, TRÜKKÖK

PARTY HARD

Hogy is kezdődhetne egy szerepjáték másként, mint a karaktergenerálással? Ez alól a Siege of Dragonspear sem kivétel, itt azonban különleges a helyzet: mivel két grandiózus szerepjáték közé ékeli magát, ezért több választási lehetőség is van, és csak és kizárólag rajtad múlik, milyen utat követve vágsz neki a kalandnak. Zöldfülűt akarsz? Esetleg egy komplett csapatot? Vagy egy igazi legendát? Te választasz!

IMP-ORT

A Siege of Dragonspear ugyanis tökéletesen kezeli a Baldur's Gate: Enhanced Edition során létrehozott és felfejlesztett karaktered és csapatod: pár kattintással akár az egész partit is átrakhatod a kiegészítőbe, sőt onnét tovább is viheted a pereputtyot a Baldur's Gate II: Enhanced Editionbe, így 2+1 játékon keresztül egyengetheted ugyanazon karakterek sorsát – pont, mint egy igazi szerepjátékban!

A SZAKÉRTŐ

Ha biztosra akarsz menni, akkor a legjobb, ha a klasszikus fantasy-felállásban gondolkodsz: a csapatodban legyen legalább egy harcos, egy varázsló, egy gyógyító, egy tolvaj, a maradék két helyet pedig töltsd fel az ízlésednek megfelelően! Így garantáltan megoldhatod a legtöbb szituációt, és nem kell amiatt sopánkodnod, hogy egy lezárt ajtó, vagy egy sebezhetetlennek hitt ellenfél végleg elállja az utad.

KÉZIKÖNYV

Bár egy a modern játékokon nevelkedett rajongónak furcsa lehet, de mindennél hasznosabb: olvass utána a D&D szabályainak. Mivel a Baldur's Gate old school, keményvonalas szerepjáték, ezért egyáltalán nem egyértelműek a szabályai. Szerencsére a játékhoz ingyen jár egy Adventure's Guide-nak hívott kötet, amely minden fontos dolgot elmagyaráz – elég csak a könyvtáradban a kézikönyv feliratra böknöd.

MEMORIZÁLJ!

Azt például tuti nem találnád ki magadtól, hogy a varázslás a D&D-ben sokkal absztraktabb és körülményesebb, mint a világon bárhol. Mágusaidnak ugyanis memorizálniuk kell az egyes varázslatokat, melyek így „elfogynak", és csak újabb memorizálással töltetők vissza... de nem a csata hevében, ehhez ugyanis aludni / pihenni kell. Furcsa és talán körülményesen bonyolult? Üdv, a Dungeons and Dragons világában!

REND A LELKE...

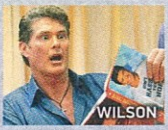
Mivel a Siege of Dragonspear világa a korábbi Baldur's Gate-ektől eltérően lényegesen szűkebb és lineárisabb, ezért nem mindegy, miként haladsz a játékban. Ha a történet lezár egy helyszínt, azt végleg teszi, tehát nem mehetsz vissza, hogy befejezd a félbehagyott küldetéseket, ami kellemetlen, ha maximalista vagy, esetleg utólag kapcsolsz, hogy elfelejtettél valami nagyon fontos dolgot. Szóval csak okosan, de tényleg!

HA NEHÉZ...

Ne lepődj meg, ha már az első küzdelmek során az egész csapatod kidől, a Siege of Dragonspear pontosan olyan, mint a korábbi Baldur's Gate epizódok: könyörtelen. Szerencsére van megoldás, mármint azon túl, hogy újrakezded az egészet, vagy nyers erővel átvereksed magad – állíthatsz a nehézségi szinten. Ráadásul, ha csak a történet és a világ érdekel, választhatod a sztori módot, ahol nem halhatsz meg.

Ez a grafika ma már többeket megmosolyogtathat, fontos azonban tudni, hogy az izometrikus RPG egy külön műfaj, amelynek mindig a Baldur's Gate volt a királya.

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

1 GHz CPU, 512 MB RAM, OpenGL 2.0 VGA, 2,17 GB HDD.

A Siege of Dragonspear talán nem olyan jó, mint a „hivatalos" expanziók, de így is egy rendkívül szórakoztató és tartalmas bővítmény egy igazi klasszikushoz.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Érdekes főellenség, jó tempójú történetvezetés, változatos küldetések, klasszikus Baldur's Gate-játékmenet.

KONTRA

Túl sok az ismerős karakter, a linearitás sokaknak idegen lehet, és bugokból is akad bőven.

80%

percek alatt futhatsz bele az első rész szinte teljes stábjába. Ez kissé erőltetettre sikeredett, tényleg a semmiből is előbukkanhatnak rég nem látott ismerősök (ráadásul szinte egy kivétellel az összes mögött álló szinkronszínészt sikerült visszacsábítani a stúdióba!), vagy olyan karakterek, akikkel soha az életben nem akartál újra összefutni. Szerencsére nem kötelező mindenkit visszavenni – sőt van, aki alapból visszautasítja az újabb kalandra tett ajánlatot – van épp elég újonc, a jobb és rosszabb fajtából is. A számok törvénye viszont nem csak a társakra, de az ellenfelekre, és úgy igazából mindenre igaz: az évek során kipofozott Infinity Engine mostanra kapta meg azt a nagygenerált, amely a látványt ugyan nem hozta modern szintre, cserébe viszont lehetővé tett olyan dolgokat, amiket korábban nem lehetett. Ilyen például a tömeg. Baldur's Gate-ben a képernyőn akár száznál is többen lehetnek, a végső, a Dragonspear-kastély elleni ostrom során ugyanez a szám az opponensekre is igaz. Ennek révén pedig sikerült olyan epikusnak festő összecsapásokat tető alá hozni, amit a klasszikus elődök nem nagyon tudtak.

A TŰZ ÉS JÉG DALA

Ennek egyenes folyománya, hogy a Siege of Dragonspear bizony tud elég nehéz lenni magasabb fokozaton (sőt van egy extrémen durva új kihívásfok is), főleg, ha nem ismered a Dungeons and Dragons mai szemmel nézve kissé archaikus, talán túlságosan is körülményes szabályait (mondjuk a tavalyi Pillars of Eternityből vagy a Divinity: Original Sinből esnél be). Baj ez? Egyáltalán nem, a D&D-be nem olyan nehéz belerázódni. Amennyiben megismered az alapokat, értékelni fogod a rendszer hihetetlen komplexitását és életszerűségét. Ha pedig mégsem, ott van az Icewind Dale EE-ből átmenekített Adventure mode, mely nem csak, hogy a minimumra csavarja a kihívást, de lehetetlenné teszi a társak elhalálozását a csaták során. Így tényleg kizárólag a történetre, a küldetésekre és a karakterekre koncentrálhatsz a harcokban való botladozás helyett – és egy Baldur's Gate-ben azért az élmény 90 százalékát még mindig az előbbiek adják, nem pedig az, hogy sokadszorra futsz neki egy-egy keményebb küzdelemnek.

A Siege of Dragonspear bőven tartogat meglepetéseket: alsóhangon is vagy 25 óra teljesíteni, de ha mindent látni akarsz, ez a szám simán elérheti a 40 órát is – és ezúttal annyira nem is nehéz elérni, mivel a korábbi epizódoktól eltérően egy teljesen lineáris utat kell követni, ahol a helyszínek elhagyása azok lezárásával jár együtt. Idegen-e ez a Baldir's Gate-játékoktól? Igen, viszont így kiváló, gyors tempót diktál a történet: márpedig ha meg kell menteni a világot, ott bizony minden perc számít.

ŰRÉLET

ASCENT THE SPACE GAME

[ÍRTA DISCONNECT]

NAGY DIVATJUK VAN MOSTANSÁG A SCI-FI ŰRKALANDOKNAK. A FLUFFY KITTEN STUDIOS KISSÉ FANTÁZIÁTLAN ALCÍMMEL MEGÁLDOTT („AZ ŰRJÁTÉK") PROGRAMJA EZT A HULLÁMOT PRÓBÁLJA MEGLOVAGOLNI, IGAZI SKILLFEJLESZTŐS, ÉPÍTGETŐS MMO FORMÁJÁBAN. IGAZ, KISSÉ FÉLKÉSZEN.

Az Ascent: The Space Game le sem tagadhatja, hogy hatással volt rá az Elite, a Star Citizen, a Homeworld és még egy rakás hasonló alkotás. Közben a klasszikus MMO-receptet követi, tehát questeket vehetünk fel, és minden tevékenységgel fejlődnek a karakterhez, pontosabban az űrhajósunkhoz tartozó skillek. A játéktér hatalmas: egy, a Tejút rendszeren alapuló, 270 milliárd csillagrendszerből álló, procedurálisan generált galaxis, amiben kőzetbolygók, gázóriások, lakható planéták, kolóniák, űrállomások, aszteroidaövezetek találhatóak, valószerű távolságokkal. A fő küldetésvonal, na meg űrhajónk kezdetben szerény képességei egy kisebb területre összpontosítják a játékosokat, de a kaland előrehaladtával egyre távolabb merészkedhetünk. Szinte az összes űrbéli tárgy használható valamire: az aszteroidákból szilárd nyersanyagokat, a gázóriásokból gázokat vehetünk fel, ezekkel kereskedhetünk, sőt akár saját kolóniát vagy űrbázist is építhetünk gyárakkal, erőművekkel, farmokkal. Az így megtermelt javakat pedig a piacon értékesíthetjük, azaz a programnak saját gazdasága van.

Az űrszekér irányítása az arcade vonalat követi. Ha nincs kéznél joystick vagy gamepad, akkor a WASD környékét kell megcélozni a billentyűzeten, de akár egérrel is lehet irányítani a repcsit. A nagyobb távolságok megtételében a robotpilóta lesz segítségünkre, amely képes „rövidtávú", azaz néhány százmillió kilométeres ugrásokat végrehajtani. A nagyobb utazásokhoz ugyanakkor eleinte hipertérugró kapura van szükség. Ha már rendelkezünk egy nagyobb pénzösszeggel, akkor vásárolhatunk az űrhajónkra saját hiperhajtóművet is, így megnyílik előttünk a teljes terület.

Már a kezelőfelületen is látszik, hogy az Ascentet nem a könnyed kikapcsolódásra vágyóknak találták ki. Ennek ellenére az irányítás egyszerű.

ADATOK

KIADÓ
Fluffy Kitten Studios

FEJLESZTŐ
Fluffy Kitten Studios

MŰFAJ
űr-MMO

MULTI
van

INFO

Az Ascent: The Spac Game 2016. április 12-én jelent meg a Steamen. Ára 19.99 euró, azaz kb. 6200 Ft.

LÁTVÁNYVILÁGŰR

Grafikailag az Ascent az indie játékoknál oly gyakori, rajzfilmesebb vonalat követi, így ne várjunk az Elite-hez vagy a Star Citizenhez hasonló, véresen komoly látványt! Ennek ellenére bizonyos körülmények között egészen lélegzetelállító panoráma tárulhat elénk, főleg amikor egy gázóriás földszerű kísérőjének magas légkörében repülve, egyszerre látható a generált domborzat, az atmoszféra kékes-vöröses-sárgás színezete, és az anyabolygó, annak épphogy megcsillanó gyűrűrendszerével.

Bizony, van domborzat, ami nem csak a látványt szolgálja, mert a bolygókon a játékosok telkeket vásárolhatnak, sőt mindenki kap is egyet a játék elején. Ezekre a területekre le lehet szállni, és építkezni, vagy akár meg is látogathatunk egy ismerős játékost. Az emelkedést és ereszkedést nem szakítja meg töltőképernyő, és ez úgy általában igaz a játékra. Persze a számítógépünk teljesítményétől függően időnként megállhat kicsit gondolkodni a program, de tekintve, hogy mekkora tartalmat kapunk a pénzünkért, ennyi még bőven belefér. Összességében tehát jól néz ki az Ascent, bár bizonyos helyeken igencsak elnagyolt, pixeles textúrákkal találkozhatunk, ami eléggé illúzióromboló. Ezekre megoldásul bekapcsolható a játékban a Rage-ből már

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

HA KELL EGY KIS GÁZ

Ahogy a cikkben is írom, a gázokat a gázóriások megcsapolásával lehet beszerezni. Ez abból áll, hogy egyszerűen bele kell repülni az égitestek légkörébe, de persze nem mindegy, hogy hova, és szükség van egy ram scoop nevű modulra is a hajón. A gázóriások általában szép csíkosak, többféle gázt tartalmaznak. A fehér hidrogén, a sötétebb zöld oxigén, a sötétkék nitrogén – a gazdaság kiépítéséhez mindegyiket bányászni fogjuk.

KEVERT GÁZOK

Az előző tippben említett gázok színátmeneteinél az adott két gáz keveréke fog a hajó rakterébe kerülni. A keverék szétválasztásához magasabb szintű képesség kell, így az elején ezeket a rétegeket jobb kerülni. A skill egyébként minden egyes gázfelvételnél fejlődik, 20-as szint fölött a hidrogénben gazdag rétegből 50%-os eséllyel tríciumot is fel lehet venni, ez a hiperhajtóműveknél lesz fontos.

KAVICSISMERET

Az aszteroidák anyaga valóságban is létező ásványokkal van megnevezve, és ezekből vegyes arányban lehet kinyerni a következő, a játékmenet során fontossá váló elemeket: alumínium, szén, cérium, vas, magnézium, nióbium, prometheum, szilícium, ón, titánium, urán, ittrium. Az ásványokból kinyerhető elemek arányát a játék Wikijéből lehet megtudni, persze az egzotikusabb anyagokat tartalmazó aszteroidák igen ritkák.

A felfedezésnek is jut szerep, elsősorban viszont a gazdaság az, ami kiemeli az Ascentet a hasonló játékok közül. Mindennek van valami komoly haszna!

ismert „megatextúrázás" funkció, ehhez viszont sok video- és rendszer RAM szükséges, na meg nem kevés szabad háttértárhely. Ilyenkor a játék a sok kis textúrából egy óriási „minden az egyben" textúrát generál, így csökkentve a beröccenések számát és a CPU-használatot, esetenként a látványon is javítva. Sőt még egy apróságot tud a játék, ami egyelőre csak látványelemként szolgál: ki lehet szállni az űrhajóból az űrállomásokon és körbesétálni! A troll hagyomány egyébként megköveteli, hogy újfent megemlítsem Chris Robertset, aki... na, mindegy.

KÉSZ VAN EZ?

Az Ascent is az indie szférában már szokványosnak mondható korai hozzáférésből indult, amíg ez év áprilisának elején „végleges" megjelenést nem kapott. Ez kicsit érthetetlen, hiszen a legtöbb rokon programot még nagyon sokáig faragják, és nem csak a kötelező hibajavításokat kapják meg. Ebből kifolyólag az Ascenten is érezni, hogy nincs teljesen kész, komplett játékelemek váratnak még magukra. Egyelőre például csak a PvE rész működik, tehát a játékosok közti interakció a kereskedelemre, a kooperatív küldetésekre és a chatre korlátozódik. Persze azért látni a többi játékos űrhajóit is, de megtámadni még nem lehet egymást, mert a PvP modult későbbre ígérik, sok más új funkcióval együtt. Tehát a játék jelenlegi állapotát talán egy korai hozzáférés második fázisaként lehet jellemezni.

UNORTODOX GAZDASÁG

A kereskedés részben a helyi piacon végezhető, ahol a kapcsolódó skillünktől függően változik a portékák száma és ára, de utóbbi erősen függ a kereslet-kínálat viszonyától is. További lehetőség a nagyobb profittal kecsegtető hirdetőtábla, amelyen mindenféle feladat található, termékek, anyagok beszerzésétől a szállítási munkákon át a küldetésekig. A szükséges cuccok összeszedhetőek úgy, hogy akár egy másik rendszerbe utazunk, és ott vásárolunk olcsón, majd visszatérve drágábban adjuk el a portékát, de a bányászattal vagy saját gyárainkkal, farmjainkkal tiszta haszonra is szert tehetünk. A játék kezdeti időszakában amúgy is a bányászat lesz a legjobb barátunk, mivel ehhez egy nagy raktérrel rendelkező űrhajón kívül más nem kell. Később, ahogy gyűlik a pénz, elérhetővé válik a tervrajzok megvásárlása. Ezek segítségével tudunk épületeket emelni, vagy gépeket, alkatrészeket gyártani. Azonban a szükséges nyersanyagokat is össze kell szedni, a folyamatos gyártáshoz pedig elengedhetetlen, hogy saját bányánk legyen. Azt, hogy mit érdemes kitermelni, termeszteni, a megvásárolt telek dönti el – nyilván egy légkör nélküli kőzetbolygón nem a növénytermesztésre kell rágyúrni, hanem inkább a bányászatra. Bonyolítja a dolgokat az is, hogy az épületek nem működnek önmagukban, hanem szükség van erőművekre, szállításra, lakóépületekre, vízforrásra és esetleg a dolgozók produktivitását növelő szórakozó létesítményekre. Tehát a játék egyben egy űrbéli Sim Cityvel is szolgál. Sajnos az oktatómód nem magyaráz el mindent, így eleinte kicsit ellenségesnek tűnik a program, erre igazán rágyúrhatnának a fejlesztők.

SAJNOS MÉG NINCS KÉSZ, DE HA EGYSZER MINDEN A HELYÉRE KERÜL, AZ ELTIE-NEK ÉS A STAR CITIZENNEK ÚJ VETÉLYTÁRSA AKAD AZ ASCENTBEN.

ÉS MÉG NINCS VÉGE

Az Ascent elképesztő mennyiségű tartalommal, egyelőre számomra is beláthatatlan lehetőségekkel rendelkezik. Többnapnyi játék után úgy éreztem, hogy még a tizedét sem ismerem, a készítők pedig még több újdonságot ígérnek hozzá. Szóval jó befektetés a The Space Game, de csak ha elfogadjuk, hogy a „végleges" fázis itt nem több az Early Acces elnevezés megkerülésénél. A százalékszám a cikk idején készült változatnak szól, ha megjön a PvP és tovább finomodik a játékmenet, fejlődik a tutorial és javul a teljesítmény, simán rá lehet dobni még 10 százalékot.

ÉRTÉKELÉS

DISCONNECT

GÉPIGÉNY

Win 7, Dual core 2 GHz, 4 GB RAM, Directx 9.0c, 2GB HDD.

Az Ascent jelenleg minden űrhajós játékot felülmúl a változatosság terén, valamint a lehetőségek számában. Sokaknak már így is a Szent Grált jelenti, és ha a fejlesztők tartják magukat az ígéreteikhez, azaz beépítik a PvP-t, akkor versenyezhet az Elite-tel és a Star Citizennel. De csak akkor, mármint ha tényleg befejezik...

GRAFIKA: **75%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Óriási játéktér, sandbox világ, építkezés adta lehetőségek, eljövendő fejlesztések.

KONTRA

Kicsit idejétmúlt grafika, bugok, és persze nincs kész.

75%

ASZTEROIDAFÚRÁS

Az aszteroidák meglékelése egyszerű: meg kell közelíteni a kiszemelt célpontot, aminek anyagát bányászati skilltől függő távolságról láthatjuk, innentől ki is lehet jelölni. Ez után 5 km-es távolságra kell megközelíteni, és lőni, amikor is automatikusan a bányászlézer lép működésbe. Fel kell forrósítani egy megfelelő hőfokra, majd darabokra hullik az aszteroida, és anyaga a raktérbe kerül.

ÍGY KOLONIZÁLJ!

A szilárd felszínnel rendelkező bolygókra le lehet szállni, elhagyni a hajót, és talajmintát venni. Ezt a számítógépes konzol parancssoros felületén kell elemezni, majd városépítés céljából igényt formálni egy 100 km sugarú területre. A távoli csillagok felfedezése is része a játéknak egyébként, ehhez viszont mindenképp szükség van hiperhajtóműre, hiszen a felfedezetlen rendszerekben nincs hipertérkapu.

ÓVATOSAN LANDOLJ!

A bolygók atmoszférájába való belépéskor érdemes figyelni a sebességre, mert a sűrűsödő rétegekben felizzik a szekér a légellenállástól, és ez szélsőséges esetben galibához vezethet. Jelenleg a játékban az elhalálozás abból áll, hogy egyszerűen vészugrást hajt végre az űrhajó a kiinduló rendszerbe, a cuccaink tehát nem lesznek oda, és ez jó. Ám így is eléggé zavaró tud lenni, ha sokat utaztunk.

WIKI A BARÁTNŐD

A játékhoz nagy segítséget nyújt a közösség által folyamatosan információval töltögetett, egyébként a játékból is elérhető Wikioldal, ami a http://wiki.thespacegame.com címen található meg, és részletes leírást kínál, például az aszteroidákból kinyerhető anyagokról, de érdemes a játékkal foglalkozó YouTube-csatornákra is rátapadni, mivel a Wiki, közösségi jellegéből adódóan, még sok hiányossággal rendelkezik.

VISSZA '90-BE!

GAME TYCOON 2

[ÍRTA **DREAMER**] **TAVALY ÉV VÉGÉN VOLT SZERENCSÉM BELEFUTNI A SUNLIGHT GAMES EGYIK KORAI HOZZÁFÉRÉSŰ JÁTÉKÁBA, AMI AKKORIBAN NEMHOGY NEM VOLT KIFORROTT, DE VOLTAKÉPPEN SEMMIT SEM NYÚJTOTT. A FEJLESZTŐK AZONBAN NAGYON IS SOKAT ÍGÉRTEK...**

Legutóbb 2015 novemberében néztem rá a menedzsercímek sorát gazdagító Game Tycoon 2-re, amikor a decemberi számhoz írtam a játékról egy előzetest (ebből kifolyólag az alapok kitárgyalását mellőzném). Azóta számos újdonsággal bővítették a fejlesztők, ezért hát végre van miről értekeznem. Először is a főmenüben megjelent három játékmód: az egyesével feloldható tutorialok gyűjteménye, a végtelen verzió és a 20 küldetéses kampány. Utóbbi kissé eltér a megszokott, sztori-orientált, egyszemélyes játékmódoktól, ugyanis elindításakor a Game Tycoon 2-t fejlesztő Sunlight Gamest kell igazgatnunk, mint saját cégünket, és egy előre meghatározott célt kéne elérnünk. Például rögtön kezdésként alkotnunk kell egy olyan terméket, amit a kritikusok 80% feletti értékeléssel dicsérnek. A végtelen mód pedig pontosan olyan, mint amilyenre számíthattunk: megalapítjuk saját cégünket, és egy meghatározott alaptőkével kezdhetünk bele projektekbe, illetve építhetjük a saját kis birodalmunkat.

ÚJRAKEZDVE

Amint belépsz, rögtön tarkón vág a tengernyi elvégzésre váró tennivaló, ezért aztán nem is csoda, hogy könnyen elveszted a fonalat. A tájékozódást tovább nehezíti az ódivatú kezelőfelület, amin ha nem is sokat, de valamicskét sikerült csiszolniuk a fejlesztőknek. Anno csakis a térképet megnyitva tudtunk váltani egyes épületek között, most viszont az interfészen található ikonokra kattintva is megtehetjük ugyanezt. Az épületek bebarangolására ugyanis rettentő nagy szükségünk lesz, tekintve, hogy egy vállalkozást nem irányíthatunk a fotelunk kényelméből. Néha el kell látogatnunk a bankba, hogy hitelt vegyünk fel. Olykor az egyetemre kell beugranunk, hogy permanens, vagy akár alkalmi munkaerőre tegyünk szert. Aztán látogatást tehetünk a helyi ügyvédi irodában, és licenceket bérelhetünk, illetve vásárolhatunk meg készülő projektjeinkhez. Valamint termékeink széleskörű népszerűsítése érdekében dizájnstúdióba is elmehetünk, ahol különféle reklámanyagokat készíthetünk, valamint piackutatásokat nyálazhatunk át. Itt dől el az, hogy te formálod-e az ipart, vagy az ipar formál téged.

A LEGVÉGÉIG

Ez leírva mind nagyon szépen hangzik, csakhogy a valóság valamelyest távol áll az elképzeléstől. Már a tutorialban kapunk egy figyelmeztetést, miszerint a program több funkciója is elhanyagolható, és a játékosnak nincs rájuk szüksége. Ilyen például a munkamorál erősítésére szánt „pizza parti". Te, mint a világ legjobb főnöke, a cég pénzéből rendelhetsz a kollégáknak nasit, ezzel protezsálva a munkakedvet. Azonban ettől alkalmazottaink nem lesznek lojálisabbak, de még csak gyorsabban sem látnak neki a leginkább fontos teendőiknek.

Tipikus példa az elbaltázott Early Access-címekre: abszolút félkészen adták ki, és bizony olyan is maradt.

A ronda grafika, a tonnányi felesleges tennivaló és a gyatrán megírt szövegek kivetik a játékost, ezért nem lesz kedve folytatni a megkezdett kampányt. Ellenben érdemes észben tartani, hogy a fejlesztés annak ellenére sem ért véget, hogy kiadták a játékot. A Sunlight Games máig toldozgatja művét, és hallgat a visszajelzésekre. Kár, hogy ennyi még egyáltalán nem elég az üdvösséghez.

ADATOK

KIADÓ
KISS Ltd

FEJLESZTŐ
Sunlight Games

MŰFAJ
menedzser

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2GHz Pentium 4 CPU, 1 GB RAM, 256 MB DX9 VGA, 600 MB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Azoknak sem merném igazán ajánlani, akik élnek-halnak a szimulátorokért. A gyenge vizuális reprezentáció mellett a foghíjas angol fordítás is elveszi tőle az ember kedvét.

GRAFIKA:	**30%**
HANG:	**42%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**46%**

PRO

Még mindig fejlesztés alatt áll, azért rengeteg változáson megy keresztül. Ráadásul az ára is kedvező.

KONTRA

Unalmas, ronda. Egyszerűen nem tartja a képernyő előtt a játékost.

45%

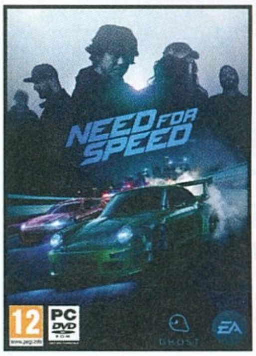
Nagyon jó volna betörni a nagybetűs játékfejlesztők közé – gondolhatták a Game Tycoon 2 készítői, csak épp ők sem tudták, hogyan kell...

A grafika és a dizájn megfelelne a menedzserműfaj kihívásainak, de a játékelemek egyszerűen nincsenek készen. Párnak még funkciója sincs.

PC GURU

ELŐFIZETÉSI AKCIÓK: JÁTÉK + MAGAZIN

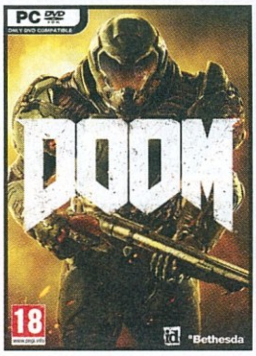
NEED FOR SPEED (PC)



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	20.490 Ft
Hosszabbítással:	17.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	27.990 Ft
Hosszabbítással:	26.990 Ft

DOOM



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft

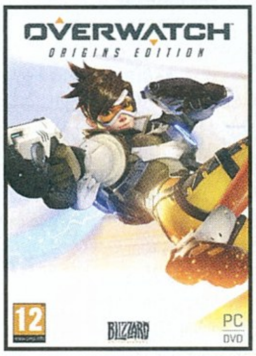
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.490 Ft
Hosszabbítással:	25.490 Ft

MIRROR'S EDGE CATALYST

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	20.490 Ft
Hosszabbítással:	19.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	27.990 Ft
Hosszabbítással:	26.990 Ft

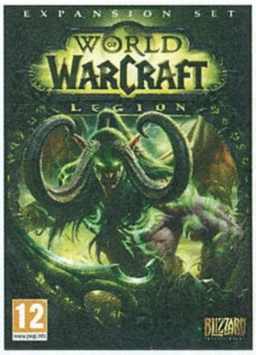
OVERWATCH



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	20.490 Ft
Hosszabbítással:	19.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	27.990 Ft
Hosszabbítással:	26.990 Ft

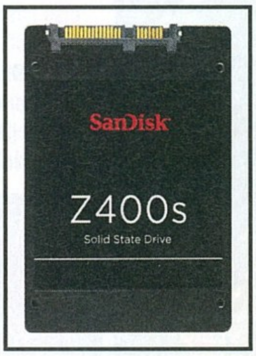
WORLD OF WARCRAFT



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	17.990 Ft
Hosszabbítással:	16.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	25.490 Ft
Hosszabbítással:	24.490 Ft

SANDISK SATA3 Z400S - 128GB



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	22.990 Ft
Hosszabbítással:	21.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	30.990 Ft
Hosszabbítással:	29.990 Ft

FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

EGY MESSZI-MESSZI GALAXISBAN

Ratchet & Clank

[ÍRTA **BÖJTI**] ***Minden konzolnak megvannak a maga hősei, ami különösen igaz a platformerek esetében, hiszen mi is lenne velünk Mario, Sonic vagy éppen Crash nélkül? Biztosan az univerzum rendjét állítanánk helyre egy Lombax és egy kis robot társaságában. Ja, hogy pont ezt tesszük.***

ADATOK

KIADÓ
SCEE

FEJLESZTŐ
Insomniac Games

MŰFAJ
akció-platformer

MULTI
nincs

INFO

A Ratchet & Clank 2016. április 20-án jelent meg, a Store-ból 10 490 forintért vásárolható meg.

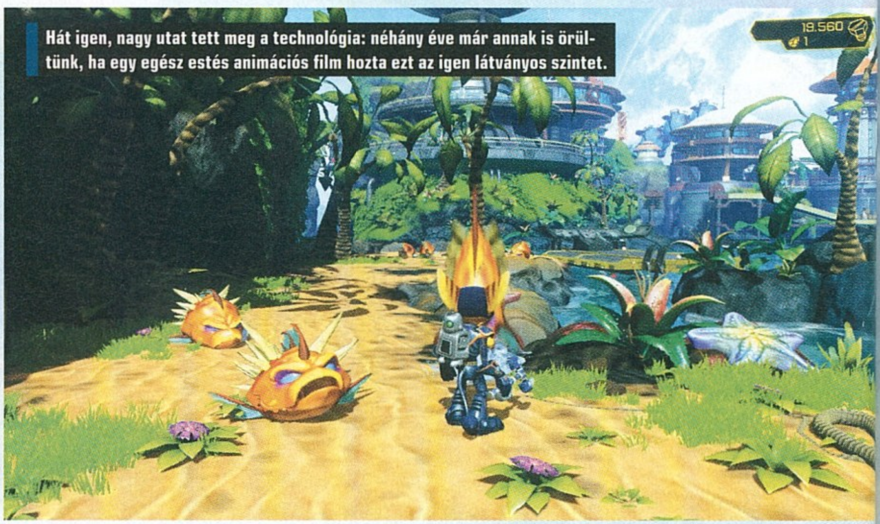
Ahogyan a Nintendo esetében Mario az a figura, akivel el lehet adni a különböző képességű konzolokat már a NES és GameBoy óta, illetve ahogyan egy időben Sonic volt a Sega nagy királya, úgy volt dedikálva a PS-franchise gépeihez is egy-egy népszerű karakter. Először Crash, majd Spyro társaságában kalandozhattunk fantasztikus helyszíneken, aztán a PS2-nél Jak and Daxter örvendett hatalmas népszerűségnek, később pedig a Spyro alkotói is új fába vágták fejszéjüket. Ez lett a Ratchet & Clank, ami több epizódot is megért, sőt a széria a PS3 felhozatalát is gazdagította újabb részeivel, amik azonban nagy általánosságban már nem nőttek fel az előzményekhez. Az alkotó brigád közben az idegen megszállók visszaverésén dolgozott (Resistance), és még egy közepes multiplatform (Fuse) és egy kifejezetten jó One-os akciójátékot (Sunset Overdrive) is összehozott. Ám egyik sem lett annyira sikeres, mint a korai platformerek, amik sokak szívét ejtették rabul. Így jött kapóra az újraélesztés és rebootolás, melyet egy a Sony számlájára meg ömlik a jó kis bevétel. A játék tényleg egy szó szerinti reboot, ami hű az eredetihez, mégis mer változtatni, emellett pedig olyan külsőt csihol a megszokott játékmenet mellé, amitől leesik az ember álla. Ilyen szempontból pedig a mozifilm is a legjobbkor érkezett (vagyis konkrétan a PS4-es átdolgozás megjelenését csúsztatták a nagyvásznas bemutatóig, hogy össze lehessen kapcsolni a kettőt), mert hát a mókás családi előadásról hazaérve már indítható is a program, hogy a gyerkőc és a játékos kedvű szülő egyből újra átélhesse a kalandot. Ebben a tekintetben pedig elmondható, hogy a minőség szinte már megegyezik, hiszen az első, még betanító jellegű pályákon is szemmel látható az a fejlődés, amit a franchise megélt az utolsó epizódja óta. A karakterek és animációik olyanok, mintha egy CG-mozit néznénk, a környezet szinte lejön a képernyőről, a

RATCHETÉKNEK NEMHOGY AZ IDŐ NEM ÁRTOTT MEG, DE MÉG INKÁBB NEMESEDTEK AZ ELMÚLT ÉVEK ALATT.

mozifilm szült, illetve aminek hála végre a PS4 is felmutathat egy kiemelkedő platformert. Bizony, az új Ratchet & Clank esetében már most elmondható, hogy lenyűgözőre sikeredett, végigjátszása során pedig úgy éreztem magam, mint huszonéves koromban, mikor az első részt teszteltem.

NEM REMAKE, HANEM REMEK

Az Insomniac újragondolása nem egy olyan HD-feldolgozás, aminek során a fejlesztők kicsit kipofozzák a külsőt,



Hát igen, nagy utat tett meg a technológia: néhány éve már annak is örültünk, ha egy egész estés animációs film hozta ezt az igen látványos szintet.

kamera forgatásával a közeli pontok elhomályosulnak, a lencsét a por és kosz teszi néhol maszatossá. Ha technológiai forradalmat szeretne látni valaki a platformer műfajban, akkor ez az a cím, amit bátran meg lehet neki mutogatni. Nem csoda hát, hogy a techguruk is odáig vannak érte, egyetlen hibája talán a 60 helyetti 30fps. De legalább az stabil.

Visszatérve az alapokhoz, a nagy mese Qwark kapitánnyal indul, aki egy visszaemlékezés során eleveníti fel a bolygóközi sztorit. Ennek hőse nem is annyira ő, mint inkább a cicaróka Lombax (Ratchet) és barátja, a kis robot (Clank). A galaxist ugyanis egy veszedelmes robotsereg fenyegeti, meg jó néhány romboló hadihajó. Ezeket csak és kizárólag a már említett, eleinte középszerű, de később egyre jobbá váló páros tudja elpusztítani, megmentve így minden egyes életet.

ÜSD, VÁGD, UGRÁLJ!

Maga a külső nézetes, teljesen 3D-s játékmenet szinte fikarcnyit sem változott 2002-es debütálás óta. Ratchetet irányítva ugrálhatunk, mászhatunk a felsőbb platformokba kapaszkodva, csapkodhatunk, illetve lőhetünk a megszerzett vagy éppen megvett fegyverarzenállal. Van normál pisztoly, gránát, rakétavető, pulzáló energialabda, sőt még diszkógömböt is bevethetünk, aminek hála ellenfeleink táncra perdülnek, illetve egy különleges mordállyal pixelekké változtathatjuk őket, így sebezhetőbbé téve az erősebb lényeket is. Aztán egyre több új lehetőséget kapunk: lebeghetünk a levegőben, a jetpackkel repkedhetünk, a gravicsizmával felsétálhatunk a mágnesezett falakra, továbbá még a levegőbe helyezett fémsíneken is végigcsúszhatunk egy direkt erre dedikált lábbelivel. Az ellenfelekből kiütött csavarokból egyébként is vásárolhatunk, a gyűjthető kristályokkal pedig fejleszthetjük fegyvereinket, hogy azok még erőssebbé váljanak, még jobb tulajdonságokkal rendelkezzenek.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Inkább újragondolás, nem pedig feljavított verzió, és mint olyan, az egyik legjobb, amit konzolon valaha is láthatott a nagyérdemű. Egy klasszikus akció-platformer nagy visszatérése ez.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Ugyanolyan élvezetes, mint 2002-ben volt, sőt még jobb is, mint az eredeti. Piszkosul látványos, hihetetlenül hangulatos, amihez a vicces helyzetek, a zenék, a remek karakterek és gyönyörű helyszínek egyaránt hozzátesznek.

KONTRA

Kicsit könnyű a legtöbb helyen, az a 60fps meg nagyon hiányzik.

87%

A játékmenet nem sokat fejlődött, még mindig kicsit egyszerű, elvégre nem csak felnőtteket, de gyermekeket is céloz. Sebaj, mi így szeretjük.

De nem meglepő módon mindezzel nem fogytak ki az alkotók az ötletekből: hősünk légdeszkás versenyen vesz részt, űrhajókra vadászik, hatalmas főellenfeleket tesz el láb alól, mellékküldetésként idegenek agyát gyűjti, miközben Clank sem marad tétlenül, időnként neki is jut feladat, ami feldobja az egyébként sem unalmas, 9-10 órás végigjátszást. A gyűjtögetés, a kiplatinázás ezt persze még jobban megdobja, elvégre az összes aranycsavar (képi effekteket, ruhadarabokat, csalásokat lehet velük megnyitni) összeszedése, minden holokártya megszerzése, az összes fejlesztés megnyitása további öt-tíz óra hosszáig garantált tartalmat biztosít.

MINDEN REBOOT ILYEN LEGYEN

Talán túlzásnak tűnhet, de tényleg csak áradozni lehet erről a játékról, ami ráadásul egészen barátságos áron, kicsivel több, mint tízezer forintért került fel a PS Store-ba. A grafika bámulatos lett, minden karakter és minden bolygó egyedi (utóbbiak között Ratchet kis hajójával lehet utazgatni), a fantasztikus külcsín mellett pedig az audio-élmény is fantasztikus. PS-füles esetén letölthető a direkt a programhoz dedikált hangorgia, amivel aztán csak sokszorozódik a hatás: a robbanások, párbeszédek mellett olyan komolyzenei aláfestés dukál a játékhoz, ami szintén csak profi munkaként jellemezhető. És akkor még a temérdek gegről, nagyon vicces helyzetről és kikacsintásról nem is beszéltem, amik mellett a pályák is rendkívül sokszínűek, ahogy élőviláguk is.

Mindezen alkotóelemeknek köszönhetően bátran lehet ajánlani az új Ratchet & Clanket a stílus szerelmeseinek, illetve a PS4 tulajdonosainak. Vannak ismerős pillanatok, az eredetiből több helyzet és helyszín is visszaköszön, az alap ugye megmaradt, egy-egy ráadás játékmechanikai elem pedig a későbbi epizódokból lett átmentve, de összességében mégis új élményt kapunk. Ebben mondjuk, abszolút módon közrejátszik az, hogy ilyen gyönyörű megvalósítást még nem nagyon láttunk platformernél. Márpedig az Insomniac alkotása százszázalékosan az, éppen ezért is üdvözlendő az újrakiadás, hiszen a műfaj az aktuális konzolgenerációban méltatlanul mellőzve lett. Gyerekeknek, fiatalos lelkű felnőtteknek és szülőknek egyaránt jó vétel a program, ami minden téren méltó a sorozat korai hírnevére (talán csak a nehézsége alacsony), sőt egy-két szempontból még túl is szárnyalja azt.

A GALAXIS VÉDELMEZŐI A NAGYVÁSZONRA KÖLTÖZNEK

Ilyen is ritkán van, de a játékkal szinte egyszerre érkezik meg a mozifilm, ami tulajdonképpen a klasszikus, 2002-es első rész feldolgozása, amit a felújított PS4-es program is alapul vesz. A vicces, gyerekeknek és felnőtteknek egyaránt ajánlható mozgóképes verzió Kevin Munroe munkája, hőseinek pedig olyan színészek kölcsönözték hangjukat, mint John Goodman vagy éppen Sylvester Stallone. Ha pedig minden igaz, a Sony nagy hőseinek megfilmesítése ezzel az egy címmel nem ér véget, hiszen szintén Munroe-val a rendezői székben már beharangozásra került a Sly Cooper-sorozat mozgóképes változata is.

RÓKA FOGTA MAJOM

STAR FOX ZERO

[ÍRTA **MCMACKO**] Mindig öröm a Nintendo fővonalas megjelenései között szemezgetni, pláne, ha olyan nagy névről van szó, mint a Star Fox. A menő űrpilóta már régóta szabadságon pihent, így külön boldogság, hogy egy nagygépes epizóddal tér vissza.

Eszméletlen király dolog gamernek lenni, és hihetetlenül szerencsésnek érzem magam, hogy ott lehettem a kilencvenes években, amikor a 8-bites gépekről átköltöztünk a 16-bites konzolok világába. Akkoriban minden nagyobb cím olyan alapokat fektetett le, amelyek hatása hosszú-hosszú évekig (sokszor napjainkig) inspirációként szolgált, és a 3D szárnypróbálgatásai is ekkor kezdődtek. A Star Fox (Starwing) például látványos poligon grafikát tolt a képernyőkre a Super FX chip segítségével. El tudjátok képzelni, hogy ez 1993-ban, konzolon mekkora durranásnak számított? A játékmenet ötvözte az árkád, fix pályán haladó űrhajós lövöldék stílusát a térbeliség izgalmával, és a Star Warsból ismerős űrcsaták forgatagával. Később a Lylat Wars (a Nintendo 64-es epizód) csak fokozta a tutit (és bemutatta a világnak a rezgő gamepad lehetőségeit), most pedig a japán vállalat pont az imént emlegetett klasszikusokhoz tér vissza a Star Fox Zero segítségével.

MIT MOND A RÓKA?

A történések helyszíne a Lylat rendszer, ahol a Nintendo furcsa tér-idő párhuzamosító masinájának köszönhetően egy alternatív forgatókönyvön keresztül ismerhetjük meg a Star Fox sztoriját, természetesen mindjárt az elejétől. Nem véletlenül emlegettük az első két epizódot, hiszen a párbeszédektől a pályák sorozatáig szinte mindent a nosztalgiára építettek a fejlesztésért felelős Platinum Games munkatársai. Újból átélhetjük a jól ismert történetet, csak egy picit másképpen. Ismét búslakodhatunk Fox eltűnt apja után, mérgelődhetünk Pigma árulásán vagy Wolf agresszivitásán, csak a kor színvonalának megfelelő keretek között. De mondhatnánk azt is, hogy az újszülöttnek minden vicc új; 2016 vásárlóközönségének egy része teljes értékű újdonságként fogja megélni az ördögi Andross ellen folytatott űrháborút. A program érdemi része azonban mintha nem működne olyan jól, mint korábban. Ezt az erőltetett mozgásérzékelős irányításnak köszönhetjük, amely néha kifejezetten jól jön, de többnyire mégis úgy végződik, mint Ford Fairlane sajtreszelős kalandja. A tapasztalatok, és a kemény rajongótábor véleménye alapján legalább egy végigjátszás (!) kell, míg beleszokunk az újszerű irányításba. A trükk az a dologban, hogy a tévén pörög az akció külső nézetből játszódó része, a Wii U kontrollerén pedig a pilótafülkéből láthatjuk a bulit. Akkor fogunk leginkább elgondolkodni a gamepad hűvös halomba vagdalásán, amikor a játék a sínen pörgő szakaszok végeztével szabadon röpködős módba hangolja a csatáit. Itt kénytelenek leszünk egyfajta oldalnézetre kapcsoló, lock-on üzemmódra váltani, ha be akarjuk fogni az ellenfeleket vagy nagyobb célpontokat. Közben a nézetváltás nedves strandpapuccsal mázolja pofán a kognitív központunkat, és azt sem tudjuk majd hirtelen, mihez nyúljunk, merre van a fel, hol van a le…, és különben is, miért kellett ezt ennyire megbonyolítani, kedves Platinum Games?

> A Star Fox Zero sokáig készült, de nem lett több korrekt, eladható játéknál. A Wii U-nak több kéne!

ADATOK

KIADÓ **Nintendo**
FEJLESZTŐ **Nintendo/ Platinum Games**
MŰFAJ **akció**
MULTI **van**

INFO

A Star Fox Zero április 22-én jelent meg a Wii U tavaszi zászlóshajójaként. Érdemes a 15 ezres First Print Editiont bezsákolni, ez tartalmazza a Star Fox Guardot is.

A játék óriási ötlete lenne, hogy több féle járgányt is a kezünk alá ad (ezt már a kiadatlan Star Fox 2 is tudta volna), de ezek közül szinte csak a klasszikus arwinges missziók azok, ahol a jól ismert Nintendo-napsugarak megvillannak. A tankos, lépegetős, drónos szekciók időhúzásként és felesleges ügyességi szakaszokként szerepelnek egy olyan játékban, amely valaha a könnyen befogadható, tempós akciók éllovasa, akarom mondani, élűrhajósa volt. A következetlen tervezés csúcspontja az egyik tankos pálya, amely annyira kusza, annyira hirtelen átszervezett irányítási szemlélettel bír, és annyira

A repkedős akció rendben van, a látványvilág sem okoz szemrákot, és persze a sztori is kellemesen bugyuta. Épp csak az újdonságok fájnak.

A lövöldözős-űrhajós zsáner nem véletlenül nem újult meg 30 éve: ezek a játékok egyszerűek, mint a faék, az erőltetett módosítások csak ártanak.

látszik rajta amúgy az elszalasztott potenciál, hogy a cikkírónak akaratlanul is a katasztrófába torkolló 3D-s Sonic epizódok jutottak róla az eszébe. (Ami azért valljuk be, elég durva állítás egy Nintendo zászlóshajó tesztjénél…)

FARKASVAKSÁG

Meglehetősen negatív szájízzel folytathatnánk a külsőségek taglalását is, mivel a játék nem teljesít olyan nagyon kiemelkedően a vizualitás terén sem. Az ellenfelek dizájnja totálisan semmilyen (gondolhatjátok, egy részük a 10 poligonos, SNES ellenfelek terveiből lett „felhúzva"), a textúrák és a geometria valahol félúton jár a GameCube-os Star Fox és mondjuk a Platinum hasonló high-tech környezetben játszódó Vanquish játékának színvonala között. A zene felvételéhez sem volt büdzsé leszerződtetni egy kelet-európai kamarazenekart, de az tény, hogy az 5.1-es keverés és a kontrolleren csacsogó társak remek hangképet produkálnak a nappaliba. A játék alatt pörgő technológia nagy előnye, hogy a tablet-irányító kijelzőjén is valós időben renderelt, párhuzamos akciót láthatunk, és csak nagyon-nagyon ritkán érződik, hogy a motor bedöccenne az intenzív aprítás során. Egyébként, ha az ember jól válogat a kedvenc szoftverboltjában, akkor olyan Star Fox Zero változatot is a kosárba pakolhat, amelyhez ingyen jár a Star Fox Guard nevezetű szösszenet. A SFG egy remek kis Tower Defense klón, ahol Slippy nagybácsijának bányáit kell megvédeni lövegtornyokkal (amiket természetesen mi irányíthatunk) a hullámokban érkező droidseregektől. A SFG minőségét látva sajnálni tudjuk, hogy az apró, kisméretű konzolos játékok piacán csak most kezd ébredezni a kiotói óriás…

HOL VAN ILYENKOR A RÓKATÜNDÉR?

Kár lenne teljes mértékben leírni a Star Fox Zerót, mert a hibáin túllépve még mindig azt a remek kis árkádos akciót kapjuk tőle, mint amit az elmúlt bő húsz évben megszokhattunk. Tartalmilag is rendben van a dolog, mert bár hamar végigérhetünk a sztorin, érdemes sokszor újra nekimenni a pályáknak a bónuszok és a rengeteg rejtett poén miatt. A kihívás is rendben van, így a keményvonalasoknak sem kell aggódni bármiféle puhulás miatt. Picit furcsa is (és az elődök érdemét fokozza), hogy ami igazán jó a Zeróban, az már jó volt SNES-en vagy N64-en is. Ami pedig új vagy innovatív jelleggel került bele a játékba, az erőltetettnek, sokszor feleslegesnek vagy épp polírozatlannak tűnhet.

A régi rajongók garantáltan megtalálják majd a számításukat a játékban, hiszen ők felül fognak, felül akarnak majd kerekedni a játékmenet buktatóin. Az újonnan érkezettek pedig inkább húzzanak elő egy SNES emulátort, vagy kotorják elő a Star Fox 64-et a Virtual Console listájáról. G

ÉRTÉKELÉS

MCMACKO

Klasszikus Nintendo franchise, klasszikus hősök, klasszikus akció – feleslegesen túlbonyolított irányítással és erőltetett játékmechanikai elemekkel.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **63%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **67%**

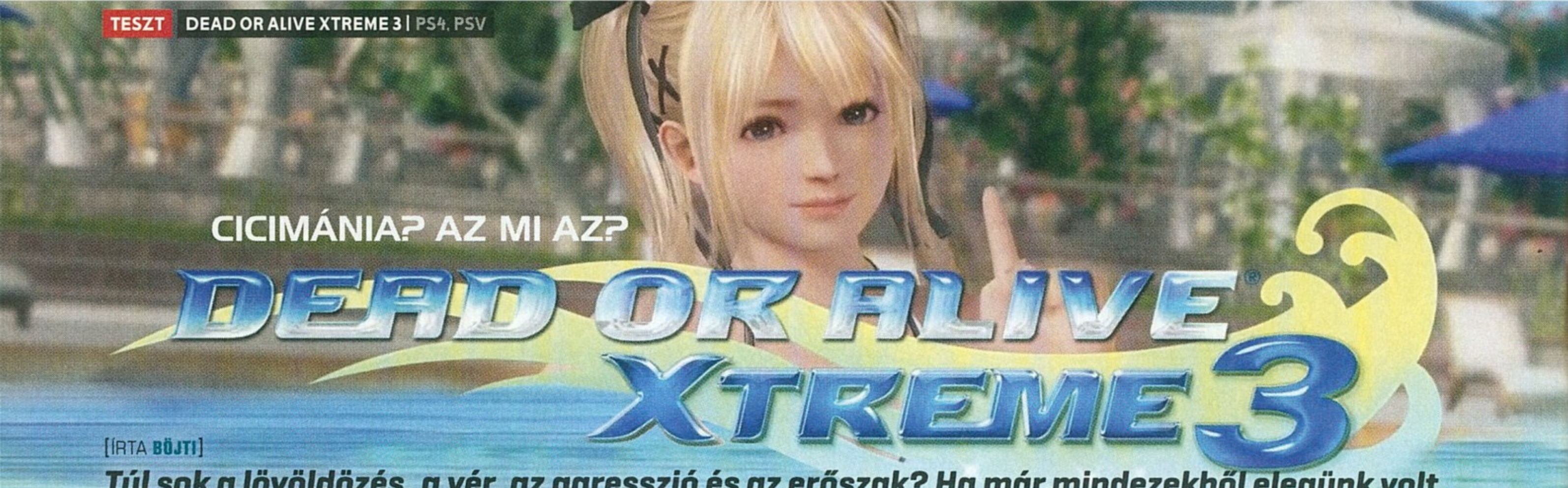
PRO

Stabil motor, két képernyőn. A '90-es évek rajzfilmjeit idéző hangulat üt, és az Arwing missziók élvezetesek, mint mindig. Star Fox Guard jár hozzá.

KONTRA

Agyonvariált, mozgásérzékelést és két képernyőt ránk erőltető irányítás, lapos látványvilág, egyenetlen minőség.

65%



CICIMÁNIA? AZ MI AZ?

DEAD OR ALIVE XTREME 3

[ÍRTA BÜJTI]

Túl sok a lövöldözés, a vér, az agresszió és az erőszak? Ha már mindezekből elegünk volt, nyugodtan kiruccanhatunk egy kéthetes nyaralásra, ami során csinos lányok vesznek körbe minket, és hála az égnek végre senkit sem kell megütnünk, lelőnünk. Üdv a Paradicsomban!

Kiscicával, kiskutyával bármit el lehet adni, csinos lányokkal, mély dekoltázsokkal, formás cicikkel pedig még annál is többet. Pont. Nagy magyarázatot nem érdemel a dolog, egyszerűen szeretjük a szép és gömbölyded formákat, ami alapvetően teljesen egészséges, még akkor is, ha ezeket nem a valóságban, hanem a virtuális világokban látjuk. Más kérdés, hogy normális szemlélet esetén az alulöltözött, RPG-be helyezett hősnő nedves álmokat senkinek sem okoz, maximum jobb ránézni, mint szakállas, kigyúrt, tar fejű kollégájára, akinek bicepszén megcsillan a napfény. Jó, ez is inkább ízlés függvénye. A Koei Tecmo kiadásában futó sorozat, a Team Ninja klasszikus Dead or Alive-ja is erre épít, így bár vannak férfi karakterei a bunyós anyagnak, kiemelt szerephez jutnak benne a hölgyek, akik az évek múlásával egyre látványosabb cicifizikát kaptak. Ennek hála a keblek szinte már önálló életet élnek az egyébként kiváló verekedős játékban. Ott van még a széria vadhajtása is, az Xtreme, ami 2003-ban jelentkezett először, és immáron a harmadik epizódjánál tart. Ebből a férfiak száműzve lettek, csak lányok kaptak benne szerepet, ráadásul még a szokásosnál is lengébb ruhákban. Jöhet az erotika, meg az ártatlan bámészkodás!

ADATOK

KIADÓ **Koei Tecmo Games**

FEJLESZTŐ **Team Ninja**

MŰFAJ **sport**

MULTI **nincs**

INFO

A Dead or Alive Xtreme 3: Fortune 2016. március 24-én jelent meg, csak Japánban. A tesztelt PS4-es verzió angol feliratokkal a Play-Asia honlapjáról rendelhető meg, nagyjából 60 euróért, avagy közel 19 000 forintért.

A SZIGET

Az Xtreme 3 rendelkezik történettel is – már ha az annak számít, hogy a könnyed kikapcsolódást megcélzó, a sorozat egy hőse (Zack) által létrehozott korábbi szigetek megsemmisültek a természet kegyetlen közbenjárása okán. Azonban emberünk nem adja fel a dolgot, így újabb trópusi helyszínt céloz meg, hasonló okokból. Tetemes mennyiségű teendője miatt viszont nem ér rá foglalkozni a gyorsan kialakított üdülőövezettel, emiatt szerepét a játékos veszi át az Owner-módban. Ennek hála nemcsak a szigetre érkező leányokat pesztrálgathatjuk, hanem ajándékokat is küldözgethetünk nekik, fényképezgethetjük őket elfoglaltságaik során, sőt még a helyi kaszinóba is ellátogathatunk, hogy növeljük pénzmagunkat, amit aztán megint csak a hölgyekre költhetünk el. A történet másik oldalán pedig a széria női tagjai állnak, összesen kilencen, köztük az olyan, leginkább közkedvelt karakterekkel, mint mondjuk Ayane, Hitomi vagy Kasumi. Egyet kiválasztunk a felhozatalból, majd jöhet a 14 napos kurzus, aminek során a legkülönfélébb szabadidős tevékenységekbe vághatunk bele. Pihenhetünk, vásárolhatunk, továbbá pénzünket tehetjük kockára a szerencsejátékokkal.

Ez a játék sosem a politikai korrektségről szólt, helyette csak cicik és popsik vannak benne. Hát jó.

CSAK CSAJOK

Van itt minden, amihez kedvünk van. A medence partján napozhatunk, vagy kifekhetünk a vízre bocsátott matracra, továbbá szürcsölhetjük a hideg koktélokat. Ha aktívabb elfoglaltságra vágyunk, akkor ott a medencés kötélhúzás, a fenékpárbaj (a másik vízbe lökése a cél), a megadott gombokkal elért ugrálás, sőt még a partra is ellátogathatunk. Utóbbin van futóverseny, a mellékág védjegyéül szolgáló röplabdázás, illetve sziklafalakat is megmászhatunk. A sportboltban új ruhákat vehetünk magunknak (legalábbis a csajközpontú Girl-módban, míg az Owner-módban ugye a lányoknak ajándékozhatunk hasonlóképpen), illetve a többi kereskedelmi egységben zeneszerszámokat,

Nulla-nulla, szép, kerek állás. De persze nem a két szám az egyetlen kerek dolog ezen a képen. Hanem van... hmm... más is.

könyveket és egyéb apróságokat szólíthatunk magunkhoz, vagy küldhetünk el másnak szuvenírként. A 14 nap alatt vannak kisebb feladatok is, ezeknek végrehajtása pedig tapasztalati pontokkal, szintlépésekkel jár, és teljesítményünk a végjátékot is formálja. Röplabdázzunk, nyerjünk fenékpárbajt, nyomjunk le 10 kör pókert, 3 blackjacket (21), vagy éppen rulettezzünk a kaszinóban, vegyünk egy új fürdőruhát és hasonlók. Ha letelt a két hét, mehetünk haza a választott lánnyal, aztán jöhet a következő célszemély, akiben újabb egymásfél óráig szeretnénk gyönyörködni.

EGÉSZSÉGES EROTIKA

Nagyjából ennyi a feladat, nem más. A turnusok tényleg rövid időt vesznek igénybe, a kapott küldetések átlagban könnyen kivitelezhetők, talán csak a Hard ellenfelek, kihívások jelenthetnek gondot, pláne úgy, hogy ilyenkor a gépi ellenfél szinte csaló módon veszi az akadályokat. De igazi tétje nincs ennek az egésznek, a program leginkább a szórakoztatásra és a relaxációra épít. Mert hát mi más lehetne a középpontban, amikor fokozatosan barnuló (még az előző ruhadarabok hagyta csíkok is jól láthatóak, ha bikinit váltunk), átlagban nagyobbacska keblű (egy kivétellel) lánykákat nézegetünk, ahogy eltúlzott viselkedésükkel hívják fel magukra a játékos figyelmét? Sikongatnak, gesztikulálnak, olyan pozitúrákba helyezkednek, hogy minél jobban kivillantsák bájaikat, miközben a játék során megnyíló új ruhatár darabjai is egyre kevesebbet fednek azok közül. Hatalmas elvárásokkal nem szabad, nem is érdemes leülni egy ilyen cím elé, noha vannak olyan kritériumok, amik megszabják a változatosságot, és az élvezetek valódi időtartamát.

Érthetetlen például, hogy korábban már volt olyan verseny, aminél Jet-skivel kellett teljesítenünk a futamokat, ám ez most kimaradt, sőt félkarú rablóval sem találkozhatunk. Mindeközben adná magát egy ring az alapszériából átemelt barátságos mérkőzésekhez, vagy netán némi iszapbirkózáshoz. A fejlesztők ráadásul arra sem vették a fáradtságot, hogy egy-egy régebbi helyszínt vagy boltot átnevezzenek, emiatt erősen újrahasznosítás szaga van a programnak.

Máskülönben az Xtreme 3 jópofa, kellemes időtöltésként értékelhető játék, ami nem hozza ki a PS4-es maximumot a látvány terén, mégis kellően jól fest ahhoz, hogy elbámészkodjunk a sziget egy-egy pontján. Persze többnyire a lányokat fogjuk nézni, akiknek idomai egyszer-egyszer a tökéletességet súrolják, emiatt aztán szavunk nem lehet a megjelenésükre. A játékmódok kellően összpontosítanak arra, hogy mindezt maximálisan kiélvezzük, avagy a hölgyek zuhany alatt simogatják végig testüket, összenyomják a cicit, hogy az még hangsúlyosabban az előtérbe kerüljön, forgolódnak és teszik-veszik magukat. Más kérdés, hogy hangjuk időnként inkább zavaró, „túl japános” az európai embernek, de ugye ez sem meglepő, elvégre a programot itthon (és Amerikában) nem is lehet megvásárolni, a lemezért tehát egészen Ázsiáig (netán a Play-Asiáig – lásd extra dobozunkat!) kell nyúlni. Ám, hála az égnek, ahhoz angol menü és felirat is dukál, így nincs okunk elégedetlenkedni – ha a csinos lányok nézegetése hosszú távon leköt, továbbá a sok akció mellett könnyedebb, szabadidős tevékenységeket szeretnél kiélvezni, ez a cím jó apropó lehet arra, hogy pár órára elszabadulj a valóságtól, és a sok-sok erőszaktól.

Honnan vehetem meg?

Az Xtreme 3 sem Európában, sem Amerikában nem kapható. A PS4-es játékot partnerünk, a Play-Asia.com biztosította számunkra, ahonnan az angol nyelvű változat (a platformra jellemző) átlagos áron rendelhető meg. Sőt ha valaki igazi különlegességre vágyna, ott a gyűjtői kiadás, ami kb. ötvenezer forintért kínál a játék mellett egy teljes kártyapaklit (a lányok képeivel), egy művészeti albumot, némi ruhás DLC-t, valamint egy 3D-s egérpadot, aminél a kidomborodó cicik közé helyezhetjük csuklónkat a kényelmesebb játék érdekében. Kár, hogy ez a verzió már elfogyott, maximum az ebayről szerezhető be.

ÉRTÉKELÉS

Könnyed kikapcsolódás egy trópusi szigeten, ahol mindig vakítóan süt a nap, nincsenek veszélyes helyzetek, emellett pedig csinos, alulöltözött lányok dobják fel a látványt.

GRAFIKA: **76%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
A szereplők szépségesek, idomaik kellően domborúak, a játékmódok pedig ideig-óráig szórakoztatóak.

KONTRA
Sajnos több korábbi minijáték is kimaradt a repertoárból, ami szinte érthetetlen, pláne annak tükrében, hogy a kártyázás és fenékpárbaj, netán a röplabda 5-10 óránál tovább talán senkit sem köt le.

66%

„Hé, kisasszony, lecsúszott a bugy... ja... ja, hogy ez direkt ilyen! Aha, oké, már értem, akkor... hát, izé, akkor csak óvatosan, ezek az izék csúsznak!”

ET MÁR A SPÁJZBAN VAN

ALIENATION

[ÍRTA BÜJTI] AZ IDEGENEK ITT VANNAK! VAGYIS INKÁBB MÚLT IDŐBEN, ELVÉGRE MÁR A JÖVŐBEN JÁRUNK, MIKOR IS HATALMAS CSATÁK SORÁN CSAPUNK ÖSSZE A FÖLDÖNKÍVÜLIEKKEL. EREDMÉNYEINKTŐL PEDIG A TELJES BOLYGÓ, VALAMINT A LAKÓINAK SORSA FÜGG, TEHÁT ALAPOSAN KÖSSÜK FEL AZ EXOSKELETONT!

A kormányaink már rég tudták, hogy itt vannak, csak eltitkolták a dolgot, megmásították a felbukkanó jeleket, átvertek minket. Éveken át nem tettek semmit, csak széttárták a karjukat, a multikulti pedig nem működik az univerzumot átutazó idegeneknél, akik rombolni és pusztítani érkeztek planétánkra. Ennél fogva nem meglepő, hogy hatalmas háború tört ki a Földön, ahol a saját otthonunkban váltunk üldözött, kiszolgáltatott, rabszolgaságra és halálra ítélt fajjá. A felsőbb vezetés pedig az utolsó pillanatban hozta össze a speciális képességekkel, exoskeleton ruházattal bíró elit alakulatot, ami az emberiség legvégső mentsvárává vált. Egyike vagy a négy kivételes adottságú szuperkatonának, ne kelljen csalódnunk benned, rúgd szét ET seggét, és térj haza az uralkodó fejével!

HALOTTAK UTÁN IDEGENEK

A Housemarque neve nem ismeretlen, elvégre a finnek már igen régóta, eredetileg 1993-tól kezdve foglalkoznak videojátékok fejlesztésével – akkor még Amigára, Bloodhouse néven. Többek között a csapatnak köszönhető a Super Stardust HD, a Dead Nation és a Resogun is, már ha a legsikeresebb PS3-as és PS4-es letölthető címeket vesszük célkeresztbe. A megemlített trió középső darabja, a felülnézetes,

kétkaros lövöldözős DA még egy felújítást is megért, ami után talán nem csoda, ha a stúdió megpróbálkozott a lehetetlennel: elkészíteni egy hasonlóan sikeres, azonos alapokból táplálkozó produkciót, ezúttal földönkívüliekkel a főszerepben.

Bizony, az Alienation a címéhez idomulva ezúttal nem vérszomjas zombik ellen küldi a játékosokat, hanem mutáns idegeneket kell lenyomnunk ahhoz, hogy ismét békesség legyen a bolygón a felvázolt alapszituációt követően. Továbbra is izometrikus külső mellett látunk mindent, a karokkal irányítunk és célzunk, közben meg szitává lövünk mindent és mindenkit. Indításnál a nehézségi szint és a kaszt megválasztását követően már jöhet is a kiképzés, ami az akcióra készíti fel a hősöket, azután pedig mehetünk a dolgunkra. Bár a karakterek eltérőek (gyógyíthatjuk társainkat, van regenerálódás, gyilkos penge, láthatatlanság és persze hatalmas csapás a földre), a lényeg előbb-utóbb a fegyverek tűzerején lesz, mivel azzal lehet pusztítani a szörnyetegeket, aminek hála szinte mindenki Tankot választ. Igen, fantáziátlan módon tényleg ez a kaszt neve.

ADATOK

KIADÓ
SCEE

FEJLESZTŐ
Housemarque

MŰFAJ
aRPG

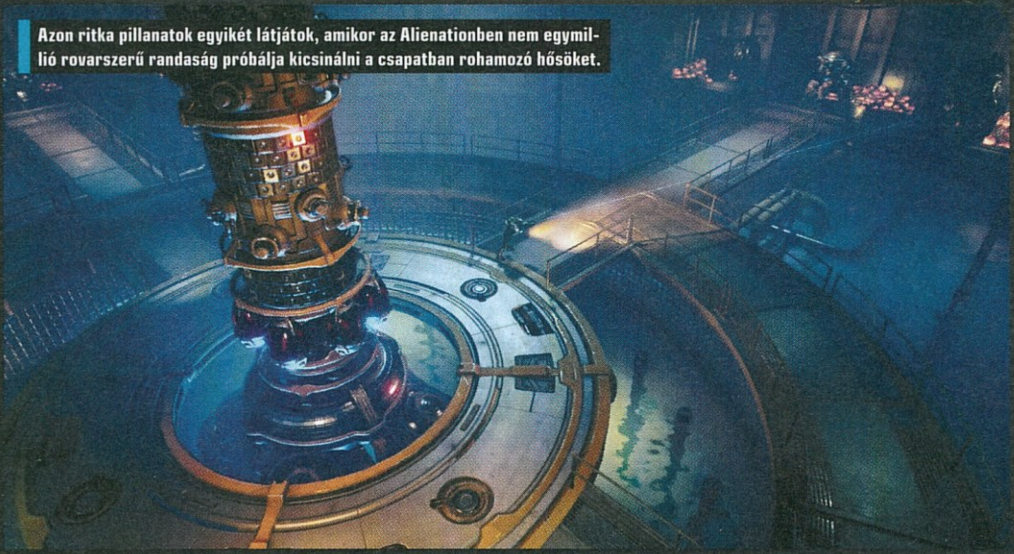
MULTI
van

INFO

Az Alienation 2016. április 26-án jelent meg, a Store-ból 5990 forintért marhatjuk fel.

ALASZKÁBÓL AZ ANYAHAJÓIG

Miközben a nyitó Barrow még csak havas és jeges, kevés változatossággal rendelkező helyszínt nyújt, a későbbiekben elutazhatunk a Föld különböző pontjaira. Az ukrajnai Pripjaty például az a terület, ahol az idegenek már felbukkantak, ám a kormány az atomerőműben keletkezett hibával, balesettel magyarázta az összetűzést a lakosságnak. Itt persze romokkal, járműroncsokkal találkozunk, és noha a külcsín nem kelhet versenyre a térségben szereplő FPS-ek külsejével, azért rendkívül hangulatos terepeken garázdálkodhatunk. Aztán ott van még Nebraska, illetve Brazília is, sőt a földönkívüliek anyahajójára is ellátogathatunk, miközben portálokat üzemelünk be. Mert bizony van itt minden megszokott klisé a feladatok terén: kapcsoljunk be gépezeteket, szkenneljünk roncsokat, robbantsunk fel



Azon ritka pillanatok egyikét látjátok, amikor az Alienationben nem egymillió rovarszerű randaság próbálja kicsinálni a csapatban rohamozó hősöket.

HOLTAK FÖLDJE

A szintén a Housemarque által készített Dead Nation eredetileg 2010-ben jelent meg PS3-ra, ahol viszonylag pozitív fogadtatásra lelt. A kellőképpen nyomasztó, rendkívül hangulatos zombivadászat többfajta karakterrel, kooperatív módban is élvezetesnek bizonyult, azonban az igazi sikert az hozta meg, mikor a károsultak számára végül ingyenesen is elérhetővé vált a PlayStation Network leállását követően. A későbbi, PS4-es változat ráadásul 2014 márciusában a PS Plus ingyenes felhozatalát erősítette, így a fejlesztők az Alienation esetében bátran építhettek erre a nagy számban „értékesített" címre.

valamit, indítsuk be a portálokat, csapjuk le a vezetők fejét. A sablonosság meg mindegy is, elvégre a golyózáporon, a mindig jobb looton, a képességeken és a robbanásokon van a hangsúly.

LÖVÖLDÖZŐS DIABLO

Most akkor RPG vagy akció? Igazából mindkettő, és bár a lövöldözés kerül előtérbe, van bőven szintlépés, képességkiosztás (ezek adják a kasztok közti különbségeket a már leírt formában), továbbá a felszerelésünk aktualizálása, másokhoz, majd ott is hagyhatjuk őket, a maximális létszám (négyen lehetünk) elérésével pedig esélyeink is nőnek az egyre durvább hordákkal szemben. Elesett társainkat feléleszthetjük, a kisebb segítséget nyújtó automata ágyuk mellett checkpointokat is beüzemelhetünk, újrakezdeni meg csak akkor kell az adott feladatot, ha mindenki elhullott, és már nincs, ki keltegesse a többieket. A nehézség egyébként jól lett belőve, átlagban minden teljesíthető, talán csak az utolsó küldetés tud izzasztó lenni, de

AZ IDEGENEK NEM JÓ FEJEK, MAGASRÓL TESZNEK AZ EMBERISÉGRE, SZÓVAL ITT AZ IDEJE ALAPOSAN FENÉKEN BILLENTENI ŐKET!

fegyvereink tulajdonságainak növelése sem elhanyagolható szempont. A használaton kívüli darabokat bezúzhatjuk, azokból is fontos nyersanyagokat nyerve, továbbá a pályákon is felszedhetünk kiegészítőket, így aztán amikor a sima, a zöld, a kék, majd a lila mordályoktól eljutunk az arany, Legendary cuccokig, bizony lesz mivel kiegészíteni azokat. Nagyobb tűzerő és tárméret segít minket a lények likvidálásában, társaink pedig hálásak lesznek azért, hogy folyamatosan figyeljük és variáljuk felszerelésünket, mert egy főellenfélre küldött rakéta, ami egyből leviszi az életerejének felét, igazán jó társ lehet a kooperatív harcban. Az online küzdelem egyébként bármikor összehozható, kötöttségek nélkül léphetünk be az is csak azért, mert nincs ellenőrzőpont, így ha mindenki meghal, mindenképpen elölről kell kezdeni a harcot. Ha meg egyébként már simán végigszaladunk a pályákon, akkor van még egy rakás kihívás is, amiknél nagyobb csapatokat, kisebb főellenfeleket kell likvidálni a jobb loot érdekében – ezeket a kis közjátékokat is érdemes tehát végigzongorázni a teljesség érdekében. Az első végigjátszás így a nehézségi szinttől, a teljesített feladatoktól és a társaktól függően 5-10 óra mókát, szórakozást kínál.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Kellemes iparosmunka a Dead Nation és a Diablo nyomában, ám sem a konzol képességeit nem aknázza ki, sem a műfajt nem tökéletesíti. De legalább olcsó.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Élvezetes tűzpárbajok, jól működő multiplayer, illetve megfelelően összehozott fejlesztési mechanika.

KONTRA
Némileg repetitív, ráadásul a fejlesztők nem nagyon mertek újítani, a jól bejáratott sémákra építkeztek.

79%

Merthogy az Alienation a fejlesztők korábbi munkáihoz hasonlóan jól sikerült, tartalmas és élvezetes darab. A grafika jól néz ki a felülnézetes, egyszerűbb alapokhoz képest, a helyszínek mutatósak, a játékmechanika pedig olajozottan, problémamentesen működik. Jó még a fejlesztgetős, képességválasztós rendszer is, más kérdés, hogy a Housemarque nem nagyon mert kockáztatni, avagy a játék nem sok igazi újdonságot kínál. Ez annyira igaz, hogy a robbanások jelzése (piros kör a hatótávolságot mutatva) egy az egyben lett átvéve a Dead Nationből, miközben szinte minden elem valahonnan máshonnan köszön vissza (Hello, Destiny!). Emellett kicsit repetitív is a harc, bár ez valahol a zsáner ismerve, szóval, ha valaki nem bírja az ilyen folyamatos golyózáport okozó programokat, akkor ezért a produkcióért sem lesz oda. Viszont ha csíped a csapat korábbi munkáit, nem zavarnak az állandóan rohamozó, egy idő után ismétlődő mutánsok és a sablonos feladatok, akkor alacsony ára miatt jó lóra tehetsz az Alienation megvásárlásával. Ám a műfaj megreformálásához és csúcsra járatásához ezúttal már többet kellett volna letenni az asztalra. Talán legközelebb.

Szellemjárás esetén a szellemirtókat, ufómegszálláskor pedig az Alienationben főszerepet játszó, különleges egységet hívják ki.

„NEM TANK, HARCKOCSI!"

[ÍRTA CHOCHO] **Ha esportról van szó, a legtöbben azonnal a Dota 2-re, a LoL-ra vagy a CS-re asszociálnak. Holott ezek a játékok csak a legszélesebb réteget lefedő alkotások. Rajtuk kívül több száz stúdió próbál betörni az egyre csak növekvő piacra. A trónkövetelők közül is kiemelkedik a fehérorosz fejlesztésű World of Tanks: a játék kiadója által szervezett, immár harmadik, Varsóban megrendezett világbajnokságra a PC Guru is kilátogatott.**

Nem kertelek: sosem játszottam World of Tankst (WoT). Azaz hogy egyszer mégis, Chris néhány éve jó ötletnek tartotta „Ezzel játszunk…"-videót készíteni belőle, abban viszont annyira bénák voltunk (nem csak én), hogy komoly shitstorm lett a dolog vége. Ezt követően sokáig egy fekete háttérre írt, piros szöveg előzött meg minden ilyen videót, hogy a közönség tisztában legyen vele: nem tesztet lát, még csak nem is bemutatót, hanem nettó ökörködést, amit két, a munkába (azaz a játékba) belefáradt hülye vesz fel, csak úgy… Oké, megint hazudtam, ilyen már kétszer volt, mert a varsói utat követően is csináltunk egy WoT-os videót Chrisszel, ez azonban már nem háborított fel senkit. Vagy legalábbis nem nyilvánosan – amennyiben lemaradtatok eme két istenkáromló felvételről, a túloldalon, egy külön dobozban két QR-kód révén eljuthattok hozzájuk.

A szúrós tekintetek velejárói minden esport-vébének. Ez alól a The Grand Finals sem kivétel, főleg, hogy egyes csapatoknak ez az egyetelen kiugrási lehetőség.

És hogy mi a fenét kerestem Varsóban? Nos, a World of Tanksszel való viharos kapcsolatom ellenére a Wargaming volt olyan jó fej, és meghívott, hogy töltsek velük egy lapleadás utáni hosszú hétvégét, méghozzá a harmadik, házon belül szervezett világbajnokságuk apropóján. A The Grand Finals 2016 névre keresztelt VB-t véresen komolyan vette a fehérorosz cég: a világ minden részéről hívtak újságírókat, hogy a 4000 ülőhelyes Torwar sportarénában, élőben követhessék a kétnapos tornát. Magyarországról a gamestaros Mocsy és jómagam utaztunk ki, és meg kell mondanom, királyi ellátásban volt részünk. Luxushotel, rengeteg kaja, transzfer és szabadidő – mit kívánhat még az egyszeri zsurnaliszta?

SOKAN, DE NEM ELEGEN

Nos, mondjuk egy izgalmas bajnokságot, ezt pedig sikerült összehoznia a Wargamingnek. A The Grand Finals mindössze három éve létezik, ehhez képest viszont iszonyatosan sok pénzt öltek bele a kiadó marketingesei. Az aréna épületének homlokzatát már napokkal a versenyek előtt a résztvevő csapatok zászlói díszítették, a megnyitó hajnalán pedig felújított, de persze működésképtelen tankokat, valamint második világháborús katonai egyenruhába öltöztetett urakat és hölgyeket állítottak ki a parkolóba, hogy a látogatók pózoljanak velük, sőt akár be is másszanak a harckocsikba. Ez a fajta költekezés az egész rendezvényt átitatta: a színpadon fényjáték, az arénában élő, angol nyelvű kommentár, a meccsek között pedig szintén angolul beszélgető szakértők hada (volt profi játékosok), na meg persze ajándékosztás várta a közönséget. A döntők során összesen 300 ezer dollár talált gazdára, ebből 150 ezer (kb. 40 millió forint) ütötte az első helyezett markát. A belépés a látogatók számára teljesen ingyenes volt, ezt a

Wargaming társalapítója és vezérigazgatója, Victor Kislyi személyesen kérte a szervezőktől, hogy vonzóbbá tegye a rendezvényt. A Torwar aréna kibérlésére is azért volt szükség, mert az előző két évben az érdeklődés a duplájára nőtt. A Grand Finalst főszervező Mo Fadl számításai szerint naponta cirka 4 ezer helyszíni nézőre lehetett számítani.

Ez végül nem jött össze, mindkét nap voltak üres helyek a lelátón. Az igazsághoz azonban hozzátartozik, hogy nem túl szerencsés dátumra esett a VB: azon a hétvégén, vasárnap volt a 2010-es kormánygép szerencsétlenségének hatodik évfordulója. A katasztrófában anno a lengyel vezetés majdnem minden fontos tagja életét vesztette, köztük az elnök Lech Kaczynski is – április 10. azóta nemzeti gyásznap a polákoknál. Előtte, azaz 8-án, pénteken és 9-én, szombaton zajlott le a torna. Előbbi viszont munkanap, azaz a derék ifjúságnak csupán egyetlen napja volt arra, hogy kilátogasson. Mindezt figyelembe véve tehát még sikeresnek is mondható, hogy csak két tribün maradt kihasználatlanul...

FIZIKÁBÓL BUKTAK MEG

A világbajnoki trófeáért összesen egy tucat csapat küzdött meg, köztük a tavalyi és az az előtti világbajnokok, név szerint a Hellraisers és a Natus Vincere (röviden csak Na'Vi). A meccsek 7v7-es felállásban zajlottak, az alapot pedig a World of Tanks legújabb verziója szolgáltatta. Az immár hatéves tankosdi nagyon sokat fejlődött az elmúlt időszakban, erről részletesebben Bullseye kolléga számolt be az áprilisi PC Guru „Második kör" rovatában. Egy változtatás azonban a bajnokság szempontjából is kulcsfontosságú tényezővel bírt: a WoT-ot teljesen új fizikai modellel toldották meg, ennek hála minden harckocsinak saját tömege van, a környezeti elemek pedig szinte teljesen rombolhatók lettek, leszámítva a természetüknél fogva masszív objektumokat. A hegyoldalakról most már nagyon könnyű lebukfencezni egy-egy sikertelen manőver eredményeként, a rendszer pedig úgy általában finomhangolásra szorul. És ez az, amit a Wargamingnél simán elfelejtettek – jobban mondva nagyvonalúan figyelmen kívül hagytak.

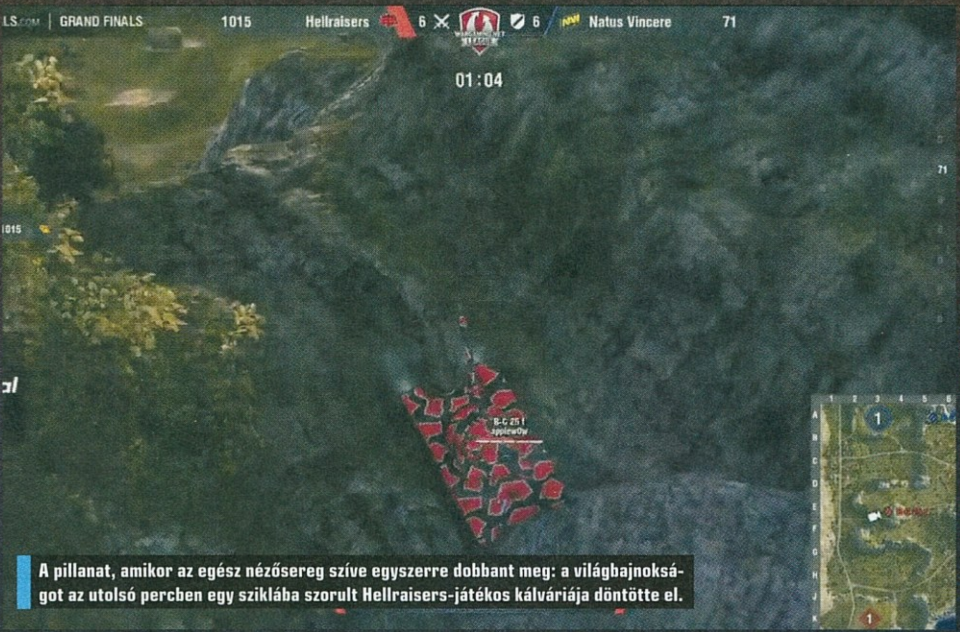
EZZEL JÁTSZUNK

Ha kíváncsi vagy rá, hogyan bénázunk Chrisszel a World of Tanksben, akkor a QR-kódok révén eljuthatsz a játékról készült „Ezzel játszunk"-videóinkhoz, amikből megtudhatod, hogyan NE játssz a WoT-tal! Okostelefon nélkül ezt a két rövid linket tessék szépen követni: 1. rész -> http://bit.ly/1rnAoiC ; 2. rész -> http://bit.ly/1rF6mHu

WORLD OF TANKS

Az még hagyján, hogy a VB elődöntőjében többször láttunk házfalra felcsimpaszkodó, esetleg egymást egy domb tetejére feltaszajtó tankokat. A mindent eldöntő, utolsó meccset azonban szintén a fizikai engine döntötte el. A végjátékot vívó Hellraisers és Na'Vi szinte fej-fej mellett haladt a bajnokságban, megtippelni is lehetetlen volt, ki viszi haza az egyébként tankpáncélból kiöntött kupát. Az utolsó csata végére a Hellraisers két játékosa maradt életben, szemben a Na'Vi mindössze egyetlen bátor tankparancsnokával. A pokolkeltők rajongói eszeveszett üdvrivalgásba kezdtek, de az öröm korai volt, lévén a közel teljes életerővel büszkélkedő, Applewow nevű player egy eltúlzott manőver végén beszorult egy szikla és egy domboldal közé. Nem vicc: a Na'Vi úgy lett világbajnok, hogy az utolsó harckocsija szépen megvárta, míg letelt az idő. (A két csapatról részletesebben a cikk negyedik oldalán található dobozban olvashattok.)

A World of Tanks általában nem egy túl látványos játék, már ami a csatákat illeti, a VB-n azonban akadt pár hihetetlenül izgalmas, vérgőzös összecsapás is.



A pillanat, amikor az egész nézősereg szíve egyszerre dobbant meg: a világbajnokságot az utolsó percben egy sziklába szorult Hellraisers-játékos kálváriája döntötte el.

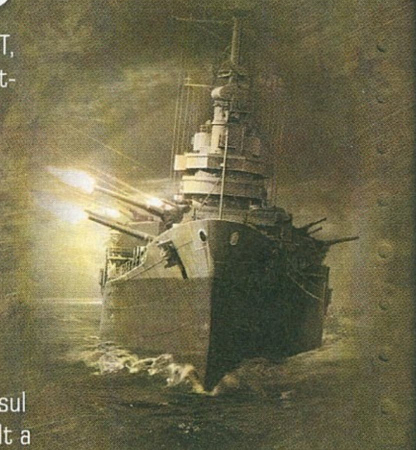
Meg kell mondanom, hogy a WoT-tól viszonylag távol álló személyként is teljesen ledöbbentett a döntők feszült mivolta – különösen a második napon, amikorra a csak véletlenül Varsóba keveredő csapatok már kiestek. Az esport kérem, valódi drámák helyszíne, igazi könnyek, verejtékcseppek és arcrándulások otthona, ahol, akárcsak a nagybetűs fizikai sportokban, nincs második esély. A Wargaming ráadásul úgy hozta ezt tető alá, hogy a játék, amit felfuttattak, alapjaiban véve nem esportra lett kitalálva.

E-SPORT NEM ESPORT

Ezt egyébként a fejlesztők is elismerik. Nicolas Passemard, a cég kompetitív játékért felelős európai head ofja azt mondta: annak idején egy sima 15v15-ös tankos játékot akart készíteni a stúdió, majd egy nap beugrott nekik, hogy esportot is lehet csinálni ebből az egészből. Így jött a 7v7-es felállás, és a sok akadály, lévén eleinte unalmasnak tűnt a harc, gyakran állóháború lett egy-egy jelentős meccsből. Azóta tanultak a kezdeti hibákból, mostanság a versenyszabályokkal is erőltetik a küzdelmet, ez pedig beválik: a nézőszám növekszik, ahogy a bevétel is – tavaly csaknem félmilliárd dollár nyereséget termelt a World of Tanks. Piaci előrejelzések szerint 2018-ra 2 milliárd dollárt ér majd az esport világszerte. A Wargamingnek ez a pénz épp olyan jó, mint a mikrotranzakciókból bezsebelt összegek. Az pedig, hogy a játékmenet annyira nem tökéletesen kiegyensúlyozott, mint egy direkt versenyre „épített” MOBA esetében, nem jelent semmit. Passemard úgy látja, az egymást másoló esportjátékok már csak azért is bukásra vannak ítélve, mert alapból jobbnak kell lenniük a műfajuk aktuális királyainál. A trónhoz tehát csak egyedi fejlesztés vezethet egy, az esporttortába újoncként belevágó céget – Nicolas a váratlanul berobbanó Rocket League-et hozta fel példaként, amit a cikk írása idején friss jelentés szerint 14 millió aktív játékos űz nap mint nap.

HAJÓ, HA NEM JÓ

A Wargaming nagyon szeretné, ha nem csak a WoT, hanem a „World of...”-sorozat többi tagja is esportkompatibilissé válna. Ennek érdekében a 2016-os Grand Finals döntője előtt egy különleges, World of Warships bajnokságot is tartottak, persze házon belüli indulókkal, csak hogy lemérjék a nézők reakcióit. Nos, az eredmény kissé lesujtó volt, lévén a Warships még annyira sem esportra való, mint a WoT. Az addig mindenre kínosan ügyelő operatőr és a tűzről pattant kommentátor össze-vissza rángatta a képet és beszélt, mert sokszor percekig nem történt semmi, ráadásul egy nem Warships-játékos számára kaotikus is volt a csata. Hiába, nem mind esport, ami multi...



A Wargaming bízik a VR-technika elterjedésében. A VB-n külön sarkot szenteltek egy mobilalapú sisaknak, amivel 360 fokban lehetett csodálni a játékot.

A fizika okozta nüánszok a WoT-ban elkerülhetetlenek, sőt ezek adják a meccsek savaborsát. Végső soron Applewow döntött úgy, hogy leszánkázik a hegyről. Ráadásul Passenard szerint a világ legjobban kódolt játéka sem tudná megakadályozni az igazi profikat abban, hogy kiskapukat, meglepő stratégiai lehetőségeket keressenek. A jó esport titka különben sem a tökéletes technológia, vagy a célirányos tervezés. Sokkal inkább az eltökélt rajongók, akik két nagyobb csoportra oszthatók: az egyik tagjai az akcióra, a „jó meccsekre” vágynak; a másik olyan játékosokat tömörít, akik tanulni akarnak, hogy egy nap ők maguk is esportolók legyenek. Ez egyébként Nicolas szerint a WoT esetében nem

VILÁGBAJNOKOK EGYMÁS ELLEN

A Hellraisers és a Na'Vi csatájára mindenki kíváncsi volt, aki kicsit is követte az utóbbi évek WoT-os eseményeit. Utóbbi csapat az első Grand Finalsön nyert fölényesen, előbbi pedig a tavalyin, és bár akadt a kihívóik között pár döbbenetesen ügyes team – pl. a Wombats on Tanks, akik a Na'Vit is majdnem kiejtették, vagy a Not So Serious, akik szintén kemény ellenfélnek bizonyultak az amúgy is gyakran botladozó Hellraisersnek. Akárhogy is, a döntőben ismét egymással nézett farkasszemet a két, orosz és ukrán játékosokat tömörítő brigád. A meccs végig szoros volt; ha Applewow nem jár pórul a cikkben említett módon, szinte biztos, hogy a Hellraisers dupláz idén. De nem így lett, a Na'Vi ismét VB-t nyert, sőt a rossz nyelvek szerint tavaly is csak azért estek ki, mert egy kulcsfontosságú taguk személyes okokból nem ment el a döntőre. A Hellraisers és a Na'Vi egyébként nem csak a World of Tanks rajongóinak lehet ismerős: a két csapatot valójában sok kisebb együttes alkotja, és a WoT mellett játszanak MOBA-kkal, CS-vel, meg úgy kb. mindennel, amiben pénz van. És persze jók. Nagyon-nagyon jók.

a kor függvénye, a stratégia és a csapatjáték ugyanis sokkal fontosabb a nyert reflexeknél.

A JÖVŐ HÁBORÚI

Két maratoni nap után a Na'Vi csapata lett a világbajnok, a Wargaming szekere azonban egy pillanatra sem áll meg. Sőt nemsokára kezdik is szervezni a 2017-es VB-t, elvégre egy ilyen eseményt nagyjából 10 hónapos munka előz meg. A játékosoknak sincs idejük pihenni: a versenyek alatt is folyamatosan gyakoroltak a backstage-ben, még akkor is, ha már nem volt esélyük jobb helyet szerezni. Az elhivatottság azonban többüknek örökké tartó üzemanyaga, főleg, ha a keleti régióból jönnek. Az amerikai csapatoknak esélyük sem volt az orosz és ukrán playerek ellen, ennek pedig valószínűleg az az oka, hogy míg a nagy halászlén túl a WoT csak egy játék, addig a sokszor szegény, keleti területeken élő fiatalok számára valódi kiugrási lehetőség.

Érdekes lesz látni, merre halad tovább az esport, azon belül pedig a Wargaming. A stúdió folyamatosan fejleszti a WoT-ot, nemrég a már említett fizikai rutinon túl a hangokért felelős kódot is átírták, pontosan azért, hogy a versenyek alkalmával még hitelesebb audioinformációkat kapjanak a playerek. A cég külön divíziót tart fent a különleges projekteknek, idén a virtuális valóságra kattantak rá. Ki is vittek egy részben saját fejlesztésű spectator-appot, amit okostelefonos VR-sisakkal lehetett kipróbálni. Egyelőre nem nagy szám: a felhasználó egy kontrollerrel vezérli a kamerát, így repülve körbe a meccseket, azaz az interakció minimális, ráadásul az app csak a legerősebb csúcsmobilokon nem szaggat. Ugyanakkor Alex Bobko globális marketingfőnök állítja, hogy ez csupán a kezdet: 2017-ben már kifejezetten VR-streamet tervez indítani a cég, és támogatni szeretnék az Oculus, a HTC és a Samsung megoldásait is. A lelkesedés oka részben az, hogy egyre többen nézik az online közvetítést: a döntőt a liga hivatalos Twitch.tv fiókján közel 12 millió ember izgulta végig.

Egy biztos: a World of Tanks, a World of Warplanes és a World of Warships soha nem folyik össze egyetlen gigantikus háborús játékká, mert ez megoldhatatlan tervezési nehézségeket okozna a fejlesztőknek. Inkább a maguk útját járják, és úgy tűnik, a Wargaming mindegyik címet szeretné esporttá varázsolni. Ennek a tervnek a sikere a rajongók kiszolgálásán múlik: a WoT felvirágzásában közre játszott a piaci rés, a premierje után megjelentek a különböző klónok, például a War Thunder. A többi játék esetében ilyen nem igazán van, vagy legalábbis régen számtalan repülős és hajós alkotás született, csak aztán a játékosok leszoktak ezekről a gyakran nagy türelmet igénylő műfajokról. Láttunk azonban már csodát, addig is pedig lehet gyakorolni, hátha egy nap mi is bajnokok leszünk.

A World of Tanks profi játékosai éppoly komolyan veszik a bajnokságot, mint a legnagyobb CS vagy LoL playerek. A Kazna Kru egyenruhája egyenesen büntet.

BÖJTI HORRORKAMRÁJA

[IRTA BÖJTI] A KEVESEBB NÉHA TÖBB – EZZEL IS LEHETNE JELLEMEZNI VÉRENGZÉSSEL ÉS BORZONGÁSSAL TELI KAMRÁNK AKTUÁLIS FELHOZATALÁT, ELVÉGRE A RÉSZTVEVŐK SZÁMA MEGFOGYATKOZOTT, ÁM OLCSÓBB ÉS TIPIKUS JÁTÉK EZÚTTAL NINCS. HELYETTE HÁROM IGAZÁN ÉRDEKES TÉMÁJÚ ALKOTÁST BONCOLGATUNK.

Hogy mi kell a jó horrorhoz? Az atmoszféra ugye nagyon fontos, a felütés legyen érdekes, kell pár izgalmas karakter, na meg egy jó sztori. Aktuális címeink ezek közül legalább egy hozzávalóval rendelkeznek. Ellátogathatunk egy atomerőműbe, hogy ott éljünk át egy kellemetlen balesetet, felderíthetjük örökségünket egy ódon és hatalmas kúriában, sőt még egy óceánjáró is kiváló alapot nyújt a rettegéshez.

WORST CASE Z

Fejlesztő: BME Digital Studios
Megjelenés: 2016. 04. 15.
Ára: 19,99 euró (nagyjából 6200 forint)

Ez a belső nézetes horror nem mást ígér, mint régi iskolás, az Amnesia- és Penumbra-sorozatokat is alapjának tekintő túlélési kalandot, ami egy kellemetlen balesettel indul. Első körben megismerjük a főhőst, aki éppen egy atomerőmű éjjeli műszakjában végzi munkáját. Ha a gyengécske szinkron a külcsín mellett nem lenne eléggé lelombozó, emberünk előad egy Gangnam style-táncot is a teljesség kedvéért. Ezután meg bealszik, hogy egy kisebb robbanásra ébredjen, ami a helyszínt tekintve igencsak rossz ómen a továbbiakat illetően.

Bizony… a következő rádiós társalgás alátámasztja félelmeinket: a reaktorban született kár nagy, mérges gáz és veszélyes mértékű radioaktivitás pusztítja a környéket, a kritikus zóna pedig a városra is kiterjed. A feladatunk egy gázmaszk és egy geiger számláló beszerzése, hogy túléljük a továbbiakat, már csak a rendre előbukkanó szörnyű lények miatt is. Első körben persze csak ismerkedünk az irányítással, az életben maradáshoz nélkülözhetetlen rejtőzéssel, ám mindez olyan szinten felesleges gyaloglással jár, hogy a megtett kilométerek során esélyes az, hogy belehorkolunk a monitorba.

Persze később jönnek a szörnyetegek (jaj, már megint itt egy emberfejű pók… a Horror in the Asylumnak sem vált előnyére), van külső terület, csatorna, alagútrendszer is, de az egészet annyira idiótán és erőltetetten tálalják, hogy hamar elmegy a kedvünk a játéktól. Ezen a borzalmas, tényleg csak funkcionálisan jelenlévő grafika sem segít, ahogy a brutálisan eltúlzott árazás sem. Az atmoszféra néhol rendben van, ami a kezdő helyszínnek is köszönhető, de ennél sokkal többet ki lehetett volna hozni az alapötletből, ami ugye egy atomerőmű balesetét dolgozza fel. Nem ez a videojátékos Ideiglelés Csernobilban, az is biztos.

Ajánlott? Nem
Pro és kontra: gyenge kivitelezés, külcsín, játékmenet, plusz túl is van árazva.

Egy megöröklt, kisebb kastélynak megfelelő ház? Nyomás körülnézni benne, hátha van pár szellem!

OBSCURITAS

Fejlesztő: VIS Games
Megjelenés: 2016. 03. 17
Ára: 19,99 euró (nagyjából 6200 forint)

Régi, rejtélyekkel teli házzal, örökösödéssel és szellemekkel kapcsolatos játékokkal Dunát lehet rekeszteni, ehhez képest a korábban felesleges szimulátorokkal (orvosi, tűzoltó stb.) foglalkozó VIS Games mégis szerencsét próbált a műfajon belül. Az Obscuritas elején kiderül, hogy hősnőnk, Sarah éppen öröksége miatt indult útnak, hiszen családtagjának elhagyatott birtoka tárt karokkal várja. A felütés nagyon ígéretes, sőt egészen látványos is: a hatásos zene társaságában prezentált vonatút megteremti az alaphangulatot, a napfényes birtokra érkezés pedig továbbra is tartja a minőségi atmoszférát.

Aztán megtaláljuk az első kulcsot, kinyitjuk a nagy hodály előcsarnokát és elkezdjük felfedezni az épület különböző helyiségeit. A gyufákkal a gyertyákat tudjuk meggyújtani a jobb megvilágítás érdekében, a kapcsolókkal a működő lámpákat izzíthatjuk be, de idővel egy elemlámpát is találhatunk, amihez mindig szerezhetünk energia-utánpótlást, ha nyitott szemmel kutatjuk át az összes elérhető szobát. Ez azért is szükséges, mert a továbbjutáshoz, a fejezetek teljesítéséhez (kisebb helyszínekről van szó, így

Bár azt hihetnénk, hogy a gyertyatartók szimpla eszközökként funkcionálnak, ez nem igaz, mert egy feladvány fűződik hozzájuk.

Hello, nem tudod, hol hagytam a kabátom? Bár ha jól látom, kicsit szét vagy esve, inkább nem is zavarlak tovább, megkeresem magam.

először a házban csatangolunk, majd portállal is találkozhatunk, elhagyatott kórházba is ellátogatunk) különböző feladványokat kell teljesítenünk. A logikai feladatok általában észszerűek, egy-egy tárgy kell hozzájuk, például szobrok fejét cserélgethetjük, vagy emblémákat kell elhelyeznünk, de később mechanikus szerkezeteket is működésre kell bírnunk.

Ami a belső nézetes Obscuritas esetében működik, az mind az atmoszféra megteremtése, mind pedig a koncepció. Nem ez az a játék, ami életünk legjobb horrorja lesz, vannak benne olcsóbb ijesztgetések és megoldások, de összességében jól lehet vele szórakozni, 5-10 óra közötti időtartamot simán elüthetünk a társaságában. Kicsit drága, a technikai adottságai sem a legjobbak, de mégis tartalmas, néhol kellően izgalmas cím, amire egy leárazás során bátran le lehet csapni.

Ajánlott? Igen
Pro és kontra: kellemes, felfedezős, feladványmegoldós horror.

A HÓNAP LEGJOBBJA: NIGHTCRY

Fejlesztő: Nude Maker
Megjelenés: 2016. 03. 29.
Ára: 22,99 euró (nagyjából 7200 forint)

Rémlik még valakinek a Clock Tower-sorozat, ami SNES-en indult útjának, megjelent később PS-re is, majd az évek múlásával az eredeti koncepciótól kicsit távolabbra került,

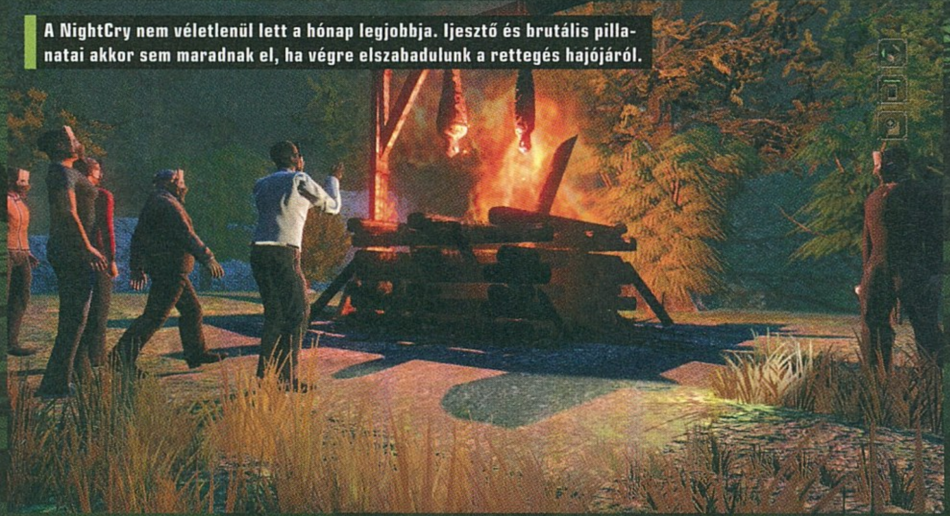
hogy idővel a süllyesztőbe jusson? Egy klasszikus, point and click túlélőhorrorról van szó, ami magán viselte a tipikus japán jegyeket, de hajmeresztő kalandokban, izzasztó pillanatokban és félelemkeltésben verhetetlennek bizonyult. Nem véletlenül emlegették egy lapon a Resident Evillel, ráadásul rögzített kamerás megoldásaival is a nagy vetélytárshoz hasonlított. Nos, ennek a szellemi követője a NightCry, ami eredetileg még okoseszközökre és a PS Vitára készült volna, ám a célplatform végül a PC lett.

Az eredeti alapok nagyjából a technikai megvalósításban mutatkoznak meg, hiszen bár a NightCry szebb, mint bármi, amit a Clock Tower valaha is mutatott, de mégsem a mai csúcs. Első körben egy mélyen dekoltált, csinos fiatal leány társaságában ismerhetjük meg az alapokat: a külső nézet, a klikkelgetős haladás és a rögzített kameranézet maradt, ahogy a túlélési alap is. Néhány beszélgetés, egy kis tutorial jellegű tárgyhasználat után be is köszön a nagy ellenfél, az instant halált hozó ollós szörnyeteg, amit valaki az egyik Dark Soulsból idézhetett be. Jönnek a feladatok (ide jussunk, azt használjuk), majd végül több szemszögből is megismerhetjük a borzalmakkal teli óceánjáró történetét, sőt még a szárazföldre is ellátogatunk.

A NightCry nagyszerűen hozza a CT-széria hangulatát és megoldásait, ezzel együtt pedig brutalitásban, vérengzésben sem szenved hiányt. Ijesztő, felkavaró és elborzasztó tud lenni, ráadásul a nagyjából ötórás végigjátszás során végig fenntartja az érdeklődést. Hogy mechanikájában néhol elavult, a külső pedig nem hozza a mai elvárásokat? Azért tud szép lenni, ráadásul még egy elemlámpaként is funkcionáló mobiltelefon használatára is rá vagyunk kényszerítve. Szóval nem igaz, hogy az alapok nem lettek modernizálva – mindössze annyiról van szó, hogy a játék megmaradt a régi iskola megoldásainál, amik pont kiemelik az átlagból, így igazán élvezetessé és kiemelkedővé téve a produkciót. A klasszikusok rajongóinak kifejezetten ajánlott, de más is tehet vele egy próbát.

Ajánlott? Igen
Pro és kontra: jó az alaphelyszín, jók a megoldások, néhol brutálisan véres, kellően nyomasztó és ötletes, ráadásul nyugodtan nevezhető a Clock Towerek nem hivatalos, modernizált folytatásának.

Ha szeretnétek, a bojtosg@pcguru.hu címre írva bátran hívjátok fel a figyelmem egy-egy újabb, frissen megvásárolható címre, ami műfaját tekintve beleillik ennek a két oldalnak az arculatába. Rémes álmokat, jó ijedezést kívánok minden kedves olvasónknak!



A NightCry nem véletlenül lett a hónap legjobbja. Ijesztő és brutális pillanatai akkor sem maradnak el, ha végre elszabadulunk a rettegés hajójáról.

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

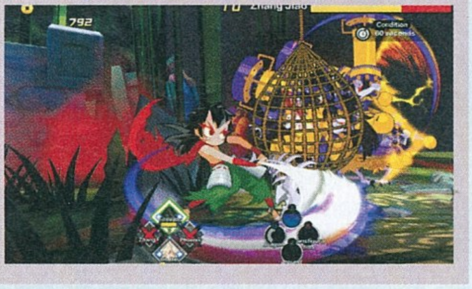
[ÍRTA ASTRODAVE] **A nagyobb nevek mellett szerencsére továbbra is élénk mozgás mutatkozik a kisebb „garázscégek" világában, ahová rendszerint nem feltétlenül a hatalmas bejárható terület és a tökéletesen valósághű látványvilág miatt vándorol el az egyszeri játékos – sokkal inkább egy-egy művészi megnyilvánulásnak vagy éppenséggel valamiféle egyedi ötlet kivirágzásának lehetünk ezúttal is szem- és (a rovatban szereplő egyik kifejezetten érdekes alkotást figyelembe véve) fültanúi.**

Attack Heroes

FEJLESZTŐ: EJOY GAMES – MEGJELENÉS: 2016. ÁPRILIS 15. – ÁR: 10 EURÓ (KB. 3100 FT)

A füstös (egykori) játéktermek mélyéről induló bunyós anyagok legelismertebb királyai alighanem a Mortal Kombat és a Street Fighter. Aki bedobott egy érmét az automatába, nem számított elmélyült filozofálásra vagy komoly stratégiai döntések meghozatalára – sokkal inkább hatalmas pofonokat oszthattunk és kaphattunk, miközben az egész kijelzőt betöltő (olykor nehezen előcsalható) speciális mozgások tették látványossá a küzdelmeket.

Habár ennek a stílusnak létezik másfajta variánsa is (mint például a jó öreg Final Fight vagy a még ősibb Double Dragon-széria, amelyekben az ökölpárbaj nem egy képernyőre korlátozódva zajlott, hanem folyamatosan haladhattunk előre a koszos utcákon), ez a távol-keleti fejlesztőktől érkező és hazájában népszerű The Three Kingdoms-történeten alapuló alkotás nem késztet semmiféle mászkálásra. Éppen ellenkezőleg: a térben való mozgás lehetősége meglehetősen korlátozott, a hangsúly legfőképpen az ellenünk felsorakoztatott sereg soraiba bevitt minél pusztítóbb kombókra helyeződik. Négy hős vonul harcba, akik a párbajok alatt egy-egy bevetett mozdulatsort követően folyamatosan váltják egymást – tehát miután egyikükkel alaposan megszórtuk az ellenséget dinnyékkel és óriáskockákkal, rögtön beugrik egy másik harcosunk, hogy hatalmas kutyává alakulva megcsócsálja a gyanútlan áldozatokat. Ugyan a mozgások között mindenesetre akad a valóságtól némiképp kevésbé elrugaszkodott lehetőség is (hiszen szórhatunk pengéket is, vagy simán végigsorozhatjuk a rosszarcúakat), a középpontban a keleti harcművészet spirituális bemutatása helyett a vég nélküli aprítás áll, gyakran a megállás nélküli kaszabolásban azt sem lehet teljességgel kivenni, hogy mi is történik éppen. A szünetekben, pihenésképpen, a begyűjtött érmékből fejleszthetjük a japán stílusban megrajzolt legényeket és lánykákat, akiknek ezáltal egyrészt nő az erejük, valamint újabb támadássort sajátíthatnak el. Kőkemény bunyós bullet hell. ■ **77%**



Mushroom Wars

FEJLESZTŐ: ZILLION WHALES – MEGJELENÉS: 2016. ÁPRILIS 7. – ÁR: 10 EURÓ (KB. 3100 FT)

Voltak olyan, a múlt ködébe vesző idők, amikor szinte nem telt el hónap egy-egy új valós idejű stratégiai játék felbukkanása nélkül. A Dune II és a Command & Conquer-sorozat alapjaira építkező alkotások alapvetően egyszerű szabályokat követtek: mindenáron védd meg a bázisod, gyárts rengeteg egységet, amikkel aztán a lehető legrövidebb időn belül kíméletlenül rohand le az ellenfél esetlegesen védtelenül maradt támaszpontját.

A mostani időszakra ugyan aligha jellemző az RTS-áradat, és ki tudja, hogy ennek oka abban keresendő-e, hogy már mindent elmondtak ebben a stílusban, amit csak lehetett, esetleg a túlzottan nagy befektetendő energia rettentette el a készítőket, netán a hasonló felépítésű MOBA-k szorították ki ezt a valaha szebb napokat is megélt műfajt? A mobileszközökön és konzolon már egy ideje hozzáférhető Mushroom Wars némiképp a maga képére formálta és egyben leegyszerűsítette az ágazatra jellemző komplexitást, mindazonáltal a végső cél ez alkalommal is ellenlábasunk központjainak elfoglalása, amiben vígan menetelő bakáink lesznek segítségünkre. Bányák elfoglalásával, nyersanyagok begyűjtésével, esetleg új épületek felhúzásával nemigen kell bajlódnunk, katonáink folyamatosan termelődnek gombakuckóikban. A valódi kihívás a megfelelő ütemben történő terjeszkedésben rejlik, így némi taktikázásra szükség van ahhoz, hogy kitaláljuk, merrefelé is érdemes kiküldeni seregünket. Összpontosítsunk a közelben lévő semleges torony bevételére, vagy rögtön rohamozzuk meg az egyik néptelen bázist? Többszemélyes összecsapások csupán a későbbiekben várhatóak, a kampány mellett jelenleg a King of the Hill (érj el minél korábban 300 pontot), Conquest (foglald el az összes épületet) és Domination (vedd be a csillagozott objektumokat) módok állnak rendelkezésre. Meglehetősen jópofa anyag, melyből elérhető a Space alcímű variáns, és a második rész is készülőfélben van. ■ **75%**

Last Hope - Tower Defense

FEJLESZTŐ: JE SOFTWARE - MEGJELENÉS: 2016. ÁPRILIS 13. - ÁR: 9 EURÓ (KB. 2800 FT)

Ezek a holtak csak nem nyugodnak békésen a sírjukban! Szakadatlanul kelnek ki a földből és a környéken vadásznak új áldozatokra, ellenük pedig gyakran csak egy jól elhelyezett fejlövés vagy esetleg egy fűnyíró segíthet. Netán ha más nincsen kéznél, hát megteszik a kis aranyos virágok, akik örömmel tartják őket távol szeretett házunktól, nehogy egy óvatlan pillanatban elfogyasszák az agyunkat.

A svéd székhelyű JE Software művének alcíme igencsak keveset bíz a képzelőerőre azzal kapcsolatban, milyen formában is fogjuk felvenni a kesztyűt a zombik ellen. Nevéhez hűen tehát egy bázisvédős alkotással állunk szemben, amelyben elsődleges feladatunk lesz a táborunkra törő rémségeket a telepített tornyok segítségével minél távolabb tartani. Ágyúinknak számos fajtája bevethető, némelyik például kiválóan alkalmas a fürgébb jószágok lelassítására, de kilőhetünk mérgezett nyílvesszőket is. A folyamatosan fejleszthető furmányos szerkezeteken kívül rendelkezésre áll még legalább egy hős (kezdetben egy indián lány), aki további speciális képességekkel erősíti védelmünket: a kis hölgy nyílzáporral gyengíti a támadókat, de rajta kívül némi anyagi ellenszolgáltatásért cserébe csatlakozhat hozzánk a mesterlövészpuskával felszerelt sivatagi őrszem, az aknák telepítésére szakosodott gépész, a seriff vagy éppenséggel egy méretes mordályt cipelő katona. Minden roham előtt van némi időnk terepszemlét tartani, majd ennek ismeretében (legtöbbször csekély mennyiségű) nyersanyagból gazdálkodva állíthatjuk fel a védelmi berendezéseket, melyekből ugyan folyamatosan érkezik némi utánpótlás, ám legtöbbször igencsak híján leszünk az alapanyagoknak. A taktikázásra és stratégiára épülő mű elérhető mobilokon is Last Hope: Zombie Sniper 3D néven, ott célkereszt mögé bújva szedhetjük le a hordákat.

81%

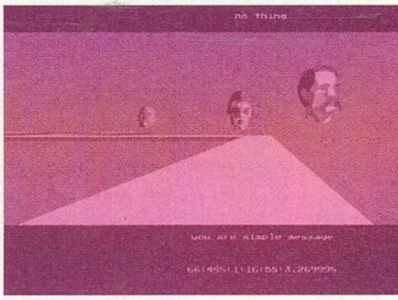
Indie csemege

NO THING

FEJLESZTŐ: EVIL INDIE GAMES
MEGJELENÉS: 2016. ÁPRILIS 7.
ÁR: 4 EURÓ (KB. 1300 FT)

Bizarr és a racionalitás talaján nehezen értelmezhető anyagokban bőséggel dúskál az indie-piac, ezen alkotásokban pedig sokszor nem is a könnyed szórakozás a cél, hanem egyfajta burkolt üzenet átadása. A többéves múlttal rendelkező, és számos mobilos művet maga mögött tudó lengyel csapat minimalista megvalósításában egy előre definiált és egyre gyorsuló úton haladunk belső nézetből, miközben hétköznapinak látszó tárgyak, építmények és emberek bukkannak fel körülöttünk – a háttérben pedig egy géphang mondanivalóján és a komplexitástól teljességgel mentes zenei aláfestésen keresztül kapunk egyfajta magyarázatot.

69%



A Blind Legend

FEJLESZTŐ: DOWINO - MEGJELENÉS: 2016. ÁPRILIS 7. - ÁR: 7 EURÓ (KB. 2200 FT)

A folyamatosan fejlődő kütyüknek és korszerű hardvereknek, valamint az egyre látványosabb és életszerűbb megjelenítésre képes grafikus motoroknak köszönhetően immár elképesztően életszerű grafika valósítható meg, melyről gyakran azt is nehéz teljes bizonyossággal megmondani, hogy vajon élőszereplős filmet nézünk-e éppen, vagy netán egy ügyes kezű csapat generálta le számítógéppel az adott jelenetsort.

Mindezek ellenére rendszeresen hallani afféle véleményeket is, hogy a látványvilág nem minden, és kellő képzelőerővel bármilyen paca vagy pixelkocka bírhat komoly esztétikai szépséggel. Akik úgy vélik, hogy valóban nincs szükség tökéletesen kidolgozott alakokra, és minden csupán a befogadó fantáziáján múlik, alighanem örömüket fogják lelni a francia Dowino stúdiójából kikerült alkotásban, melynek nemes egyszerűséggel nincsen grafikája. A készítők meglehetősen merész koncepciót valósítottak meg, mely szerint egy vak lovag szerepében járjuk az ezer veszélyt rejtő birodalmat, a ránk leselkedő csapdákról és az életünkre törő lényekről mindössze hangok útján értesülünk. Szerencsére nem vagyunk tökéletesen egyedül, hiszen velünk tart a kóborlásban lányunk, Louise is, aki folyamatosan tájékoztat minket a körülöttünk zajló történésekről, ezenkívül a környezeti zajokból többé-kevésbé sejthetjük, mi is történik éppen. A vidék korántsem békés, folyton-folyvást kézbe kell vennünk szeretett szablyánkat, hogy megvédjük magunkat az emberek és különféle vérszomjas állatok támadásától. A Blind Legend tehát tulajdonképpen egyfajta kalandjáték, mely leginkább egy jó minőségű fejhallgatóval élvezhető, miközben becsukott szemmel képzeljük magunk köré a tájat és a helyzetet – körülbelül egy interaktív hangos könyvhöz hasonlítható az élmény.

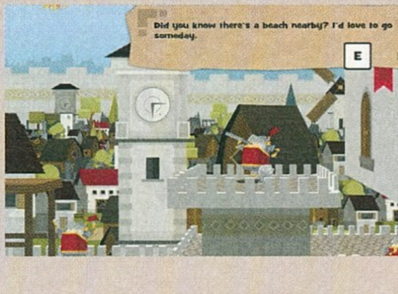
77%

Flat Kingdom

FEJLESZTŐ: FAT PANDA GAMES
MEGJELENÉS: 2016. ÁPRILIS 7.
ÁR: 8 EURÓ (KB. 2500 FT)

A mexikói főhadiszállással rendelkező Fat Panda legénységének második játéka (az első a hordozható készülékeken elérhető Ghost Apocalypse volt) ügyességünkön kívül nem kevés gondolkodást is igényel: egy mókás, középkori környezetben vállalkozunk az elrabolt hercegnő megmentésére és az egyensúlyt biztosító mágikus ékszer visszaszerzésére. Figuránk többféle alakot is felvehet – háromszögként gyorsabban mozog, négyszög formában erősebbé és súlyosabbá válik, míg kör alakban magasabbra tud ugrani. Mindhárom képességének ügyes alkalmazásával gyűjtögeti össze az érméket (amiket a boltosnál költhet el), emellett az egyes kapcsolók eléréshez és a főellenfelek legyőzéséhez is sűrűn vált majd formát.

77%

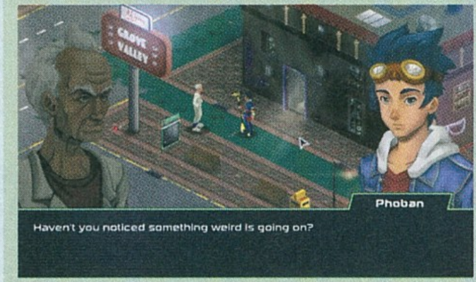


Megamagic: Wizards of the Neon Age

FEJLESZTŐ: BEAUTIFUN GAMES – MEGJELENÉS: 2016. ÁPRILIS 20. – ÁR: 14 EURÓ (KB. 4300 FT)

A spanyol BeautiFun Games (tőlük származik a néhány évvel ezelőtt megjelent mászkálós-ügyességi Nihilumbra is) friss anyaga egy igazi keverék, jórészt már az alcímét is kettősség jellemzi: a robotok és a technika uralta, tarka fényáradattal borított birodalomban feledésbe merült korok varázslói járják szakadatlanul a veszélyes utcákat, hogy mágiával töltött pálcájukkal próbáljanak rendet teremteni.

Mindemellett a változatosság a játékmenetre is jellemző, a Megamagic ugyanis egyszerre kalandjáték, amiben lehetőség szerint szólítsunk meg mindenkit, akinek a jelek szerint bármiféle mondanivalója van számunkra (erre szükség is lesz, hiszen a bevezetőből nem sok minden derül ki a történetről, ezenkívül pedig újabb küldetéseket is ilyen módon vállalhatunk magunkra), másrészt pedig a csevegések mellett igencsak pörgős akciózás is zajlik benne. Kékhajú főhősünkkel járva-kelve számos helyszínt felkereshetünk, ám a városban, a zöldellő erdőben, a Fallout-sorozatra emlékeztető pusztaságban jóakaróinkon kívül számos ellenség feni ránk a fogát. A valós időben zajló küzdelmek során jól bevált varázsbotunkkal védhetjük meg magunkat: kilőhetünk vele egyszerűbb, ám annál komolyabb sebzést okozó nyalábokat vagy területre ható sugarakat, de a csaták hevében igencsak jól jön egy-egy megidézett lény is, melyek ideig-óráig hűséges társként követnek minket. Rájuk egyébként nem csupán fizikai erejük miatt lesz szükség, mert ugyan az összecsapások során automatikusan rátámadnak a közelünkbe merészkedőkre, ugyanakkor átvehetjük felettük az irányítást bizonyos logikai feladványok megoldásának érdekében. Például amikor egy ajtó csak akkor nyílik ki, ha több négyzeten is állunk egyszerre, bátran helyezzük el őket a maradék platformon. Újabb segítőket és pusztítóbb varázslatokat az ellenféltől felvett nyersanyagokból tudunk gyártani a munkaasztalokon ügyködve, és itt választhatjuk ki azt is, hogy a már létezők közül melyiket kívánjuk aktívan használni. Kaland és akció, egyszerre retró stílusú és futurisztikus megjelenítésű – mindez remekül működik együtt, az egyetlen kellemetlen megoldás talán az, hogy az ellenfelek rendszeresen újraélednek, ez pedig némiképp egyenlőtlenné teszi az összetűzéseket.



80%

Kill to Collect

FEJLESZTŐ: PIECES INTERACTIVE – MEGJELENÉS: 2016. ÁPRILIS 6. – ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

Alighanem a valóságtól kilométerekre elrugaszkodott kijelentés volna az az állítás, miszerint elkövetkezendő földi napjainkat gyönyörűen tarka növényekkel teli, zöldellő erdőkkel és kéklő óceánokkal borított vidékeken fogjuk leélni, ahol az üde, friss levegőt beszippantva boldog egyetértésben, békében és teljes harmóniában él minden ember és állat, a természettel eggyé válva, kéz a kézben.

A többek között a Magicka-sorozat mögött is álló svédországi bázisú Pieces Interactive sem látja túl optimistán a jövőt, legfrissebb termésük ugyanis a története alapján a Föld utolsó működő városában játszódik, ez a cyberpunk helyszín pedig némileg borúsabb képet fest az idillinél: elmebeteg szadisták és drogtól fűtött mészárosok tartják kézben a szálakat. Mindazonáltal akadnak néhányan (egészen pontosan négyen), akik hírnévért és dicsőségért, no meg a megbízóik által eléjük tett kisebb összegért cserébe szívesen megtisztítják a terepet és helyreállítják a rendet. Újabb és újabb küldetéseket a helyi bárban vállalhatunk el, valamint itt dönthetjük el, kivel indulunk aprítással teli utunkra: hőseinknek meglehetősen mókás neveik vannak, itt van például a méretes szablyával felszerelt, közelharcra specializálódott, félszemű Kate Katana, vagy a szintén beszédes névvel ellátott Ivan Ironfist, aki hatalmas, sziklaszerű öklével csap szét a tömegben. A hatalmas mordályt cipelő Riot Raynek igencsak nehéz a közelébe férkőzni, ráadásul a hátán lévő pajzs elég jól jön egy-egy vérgőzösebb rumliban, végül pedig Shocking Shellyre is eshet a választásunk, aki agyafúrt kis kütyüivel (mint például a telepíthető tornyaival és óriási varázsbotjával) tartja fent a békét. Kalandorunkkal tulajdonképpen nincs is sokkal bonyolultabb teendőnk, minthogy a véletlenszerűen legyártott szobákban haladva lekaszaboljuk, széttrancsírozzunk, vagy esetleg agyonüssünk mindent és mindenkit, aki és ami mozog. Amennyiben sikerrel térünk vissza a bázisra, a befolyt összegekből komolyabb felszerelések válnak elérhetővé, de egy-egy gyógyító fiolát vagy puskát a küldetések közben is fellelhetünk. A Kill to Collect jópofa neon színekben pompázó látványvilága mellett a legfőbb erőssége a többszemélyes, kooperatív módban rejlik, ugyanis a négy szereplőt akár egyszerre is bevethetjük, társainkkal pedig ezáltal jelentősen nőhetnek az esélyeink – kár, hogy online meglehetősen nehéz akcióra kész partnerre bukkanni.

77%

INDIE KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

JÉGKRÉMET VALAKI?

A böngészőben ingyenesen elérhető Earn to Die folytatása idén, májusban érkezik. Ez alkalommal is egy élőholtakkal gazdagon ellátott barátságtalan vidéken fogjuk átküzdeni magunkat, miközben oldalnézetből navigáljuk egyre pusztítóbb felszereléssel ellátott járgányunkat. Tízfajta kocsival (például rendőrautóval vagy jégkrémes kisbusszal) gázolhatjuk a zombikat sztori módban, akár 60 fps-sel száguldva.

KLIKKELŐS MITOLÓGIA

A tavaly megjelent Jotunhoz hasonlóan a skandináv mitológia világában játszódik az egyetlen személyből álló svéd Talecore Studios hamarosan érkező első alkotása. A point-and-click stílusú kalandban egy kis gnóm szerepében védhetjük meg az embereket a sötét erdőkben rejtőző lényektől, miközben rejtvényeket oldunk meg, és némiképp megismerjük a 19. századi Svédország történelmének egy darabját.

ŰRHAJÓTÖRÖTTEK

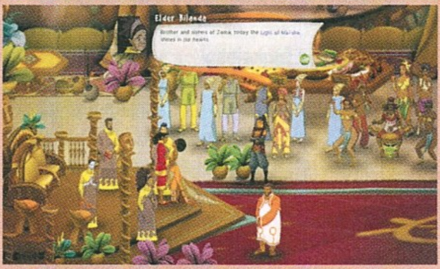
Korai hozzáférésű állapotban májustól kipróbálható a Sandswept Studiostól érkező Unfortunate Spacemen, amely nevéhez méltón nem sok jóval kecsegtet az űrben ragadt asztronauták számára. Az Unreal Engine 4 futtatta, csapatokra építő küzdelmekben közösen kell megoldani egy-egy küldetést, azonban az űrruha mögött senki nem látja a kaján vigyort, amikor saját szövetségeseink akcióját szabotáljuk.

Aurion: Legacy of the Kori-Odan

FEJLESZTŐ: KIRO'O GAMES - MEGJELENÉS: 2016. ÁPRILIS 14. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

Vélhetően még a komoly és könyvtárnyi méretű háttérinformációkkal, valamint a számítógépes játékok tökéletesen átfogó ismeretével rendelkező egyéneket is néhány percnyi elmélyült gondolkodásra és emlékekben való kutatásra kényszerítené az a feladat, hogy ugyan soroljon fel néhány olyan szerzeményt, mely a mesebeli Afrikából származik és szélesebb körben is elismert és némi sikert is aratott.

A jó pár éve fejlesztés alatt álló, és egy sikeres Kickstarter-kampányt követően napvilágot látó Auriont készítő Kiro'o Games székhelye márpedig a szavannák földjén található, vélhetőleg ők képezik Közép-Afrika egyik jelentősebb fejlesztőcégét. Az ottani körülmények aligha-nem távol állnak az ideálistól, ennek ellenére első játékuk kétségkívül említésre és egyúttal elismerésre méltó. A szerelemmel, árulással és némi spiritualizmussal színesített történetben Enzo szerepét kapjuk, aki éppen esküvőjére és királlyá válására készülődik, amikor az ünnepélyes ceremóniát megzavarják, valakinek ellenvetése akad a következő uralkodó személyét illetően – a mi feladatunk lesz, hogy leendő hitvesünkkel visszaszerezzük a birodalom trónját. Főszereplőnket oldalnézetben irányíthatjuk a szépen megrajzolt, ám ezernyi csapdát rejtő világban, melyben sokszor kedélyesen elcseveghetünk a barátságosabb helyiekkel, de természetesen a királyi székhez vezető út nem zökkenőmentes, lépten-nyomon őrökbe botlunk, a velük való harc pedig az Aurion figyelemreméltó része. A csaták során a bevitt mozdulatok több-kevesebb állóképességbe kerülnek,



emellett mindig rajta kell tartani a szemünket az életerőnkön is, amit ugyan szükség szerint feltölthetünk. Összpontosítanunk kell akkor is, ha éppen egy végzetes kombó-sorozatot kívánunk bevinni áldozatainknak, vagy egy érkező suhintást szeretnénk blokkolni, netán a magasba ugorva óhajtunk lecsapni. Az összetűzések tehát pörgősek és látványosak (bár nem annyira a követhetetlenséggel határosak, mint például a korábban ismertetett Attack Heroes esetében), egy-egy főellenféllel való leszámolás pedig biztos kezeket és egy strapabíró kontrollert igényel – szerencsére a játék nem hagy minket magunkra, ugyanis folyamatosan ellát bennünket tanácsokkal a túlélés érdekében.

A sikernek természetesen megvan a jutalma is, hiszen győzelem esetén némi tapasztalati pont, ezenfelül pedig szintlépés és néhány erősebb képesség jár a harcosnak. Az igényes grafika, a kellemes háttérmuzsika (mely külön is megvásárolható), a különleges bejárható világ, no meg a tekintélyes, 14 GB-ot elfoglaló méret együttesen hívja fel magára a figyelmet – kifejezetten ajánlott darab.

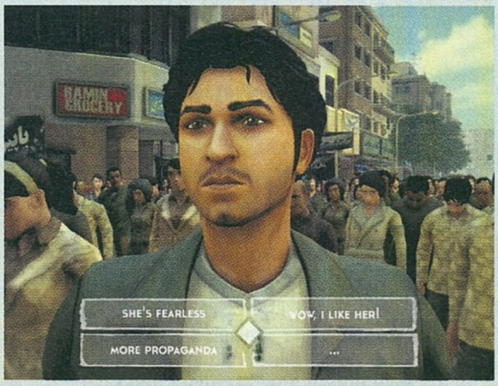
88%

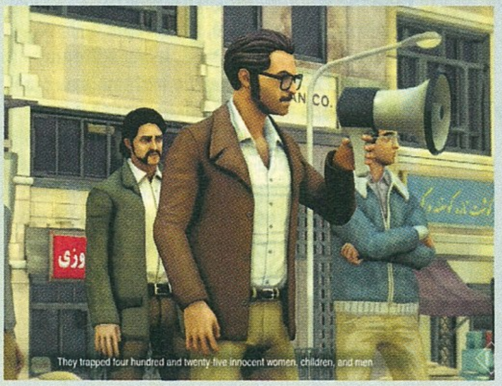
1979 Revolution: Black Friday

FEJLESZTŐ: INK STORIES - MEGJELENÉS: 2016. ÁPRILIS 5. - ÁR: 12 EURÓ (KB. 3800 FT)

A számítógépes játékok túlnyomó többségben fantázia szülte birodalmakra, mesebeli jótevőkre és gonosz lényekre, megálmodott lehetséges korszakokra, kitalált eseményekre és sokszor a valósággal csupán csekély kapcsolatban lévő történetekre épülő világában meglehetősen ritkán találkozunk olyan művekkel, amik teljes egészében egy megtörtént esemény szereplőjének a bőrébe kívánják ültetni a játékost.

Az első és második világháborút, vagy éppenséggel a vietnámi konfliktust jó pár alkalommal végigküzdhettük már számos oldalról, a New York City-beli iNK Stories mindenesetre egy, az európaiak számára talán kevésbé ismert incidenst választott új alkotásának hátteréül: az Iráni forradalmat, mely elsősorban az ottani rendszer és uralkodó kormány megváltoztatására irányult – amennyiben pedig hinni lehet a láthatólag történelmi hűségre törekvő játéknak, ez a lázadás aligha zajlott békésen. Egy helybéli fotós-újságíró, Reza szerepében élhetjük át, mi is folyt akkoriban az utcákon és miféle zendülés fűtötte hangulat uralta az emberek lelkét. Főhősünk akaratlanul csöppen a forgatag sűrűjébe, és ugyan szívesebben venné ki a részét a történésekből a kamerájának rejteke mögé bújva, gyakran kell majd életről és halálról döntenie (akár legközelebbi hozzátartozóinak sorsával kapcsolatban is). A megvalósítást és a morális kérdéseket feszegető választásokat illetően a játék némileg hasonló, mint az egyszerre nyomasztó és katartikus Life Is Strange: külső nézetben mozgunk és vizsgálunk meg fontosnak tűnő





tárgyakat, mindeközben másokkal beszélgetve tudunk meg egyre többet a dolgok hátteréről, időnként pedig egyszerűen kivitelezhető, ám életbevágó cselekedetekkel befolyásolhatjuk a saját és mások sorsát. Már a nyitó fejezet is nyomasztó: egy fogdában ülünk lekötözött kezekkel, miközben kegyetlen kihallgatónk számára igyekszünk válaszokat adni a forradalomban betöltött szerepünkkel és társainkkal kapcsolatban – és csupán reménykedünk az életben maradás legkisebb esélyében. Kevés vidámságra számíthatunk a későbbiekben is, miközben a vallatás során beszélünk a múltbeli tetteinkről és választásainkról, melyekre a forrongó milió nyomta rá a bélyegét. A kivitelezésre nem lehet panasz, a grafika olykor bántóan életszerű, és a szinkronhangok is remekek, habár a végkifejletig nagyjából két óra alatt eljuthatunk, a kritikus pontokon felbukkanó választási lehetőségeknek köszönhetően többféle úton is elindulhatunk. Érezhetően komoly munkát fektettek bele a készítők a játékukba, minden oldalról látszik az igényesség – hasonló formában mondjuk, szívesen megnézném az '56-os forradalmunkat is.

90%

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

THE WITCHER 3 - HEARTS OF STONE

➲ Nemrég vettem meg és kezdtem el a DLC-t végigjátszani, de a DLC-hez készített páncélt nem találtam sehol. Kezdésnél felajánlotta a játék, hogy indítsak új játékot direkt erre felkészítve, vagy folytassam a megkezdettel. Szerintetek ezért nem kaptam meg azokat a felszereléseket? És ha igen, akkor hogyan tudnám megszerezni (mellékeltem egy képet a felszerelésről, amit keresek)?

A képen, amit küldtél, nem a DLC-hez dedikált Viper páncél, hanem a medve iskola Ursine vértje van, abból is a legmagasabb szintű – lásd http://tinyurl.com/h8l5y54, ugyanitt olvashatsz a begyűjtés mikéntjéről. A Viper cucc tervei amúgy a Szezám tárulj küldetésben szedhetők össze az aukciós házban, a Mignole nevű grófnőtől (azt hiszem ez opciós párbeszéd volt, azaz ha elsőre kihagytad a lehetőséget, akkor rápacsáltál).

UNREAL TOURNAMENT 3

➲ Az Unreal Tournament 3-mal lenne problémám! Szeretném a szóló módot végigjátszani, de nem egy szuszra, mert jelenleg csak úgy lehet. Az ok egyszerű: nem lehet játékosprofilt létrehozni. Azt írja ki, hogy az online szolgáltatás nem elérhető! Nem átmenetileg, hanem mindig ez van... Nem lehet valahogy megcsinálni a profilt?
Tisztelettel, ➲ SZABOLCS

A Gamespy megszűnésével a főbb szerverek (ahol a játékosprofil tárolódik) is leálltak, tehát azért nem működik. Szerencsére az Epic azóta felállított egy másik szervert, ennek az eléréséhez viszont egy új patch kell. A tapaszhoz tartozó letöltési linkeket megtalálod a http://tinyurl.com/o8cvkxj oldalon, az új patch pedig lényegében egy új exe fájlt jelent, tehát ha a manuális verziót töltöd le, akkor neked kell kibontani, és bemásolni a játék telepítési könyvtárába, egészen pontosan ide: X:\Program Files (x86)\Unreal Tournament 3\Binaries.

ps. Ha steames verziód van (és mindenképpen ajánlott arra frissíteni), akkor erre lesz szükséged – http://tinyurl.com/zzqs68l.

ORIGIN

➲ Az Originnel van gondom, le szeretném tölteni az új Need for Speedet, de próbáltam más játékkal, szóval a letöltés előkészítése rész után kiírja, hogy váratlan hiba történt, próbálkozz újra pár perc múlva. A hiba kód 196613:200.

A következőt kellene tenni: az Origin kliensben irány az Alkalmazásbeállítások (bal felső sarok, Origin menüpont alatt), aztán Haladó részleg, majd görgess le a Biztonságos módban történő letöltésekhez, és engedélyezd ezt a funkciót...

JAMES CAMERON'S AVATAR

➲ Tudtok olyan oldalt, ahol le lehet tölteni a James Cameron`s Avatar - The Game magyarítását, mert a magyarítások portálon még nincs fenn?

Ott lesz az, csak nem az eredeti címen szerepel. Link: http://tinyurl.com/zbs658h

IBB & OBB

➲ Hali, Tika!
Az ibb & obb nevű játékkal lenne problémám. Elindítom, majd megjelenik egy error, jelesül, „Writing mindump, ibb & obb crashed".
Tanácstalan vagyok, mikor legelőször indítottam el, még működött.
Segítségedet előre is köszönöm. ➲ PÉTER

Két tippem is volna:
1. Ha USB csatlakozós fejhallgatód/hangkártyád van, akkor húzd ki...
2. A Steamben a Játékok között nyomj jobb egérgombot a játékon, Tulajdonságok, és a Steam átfedés engedélyezése játékon belül funkció elől vedd ki a pipát!
Megjegyzés: amennyiben Intel HD videokártyád van, akkor pedig már most elkezdheted a drivercsere köröket lefutni, mert ez is rengeteg felhasználónál okozott problémát.

DOTA 2

➲ Tegnap el akartam indítani a Dota 2 játékot, de azt a hibaüzenetet írta ki, hogy: Steam client not found. Azt hittem, csak ez a játék rossz, de a Painkiller HD se indult.
Előre köszönöm a segítséget! ➲ GÁBOR

Nem tudom, hogy mennyire lehet széttaknyolva a Steam, de kezdjük egy általános karbantartással. Irány a Steam telepítési könyvtára, aztán a steam.exe-n és a steamapps mappán (ebben vannak a már letöltött játékok) KÍVÜL letörölsz mindent, majd a steam.exe-t elindítod rendszergazdaként (jobb egérgomb, Futtatás rendszergazdaként), és ekkor automatikusan felépül egy új, tiszta kliensprogram. A Steam kliensben, a Játékok között, a problémás játékokon nyomj jobb egérgombot, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül, és futtasd le a Játékfájlok épségének ellenőrzése funkciót.

XCOM 2

➲ Kedves gurusok!
Az a problémám, hogy miután elindítom a játékot, feldob egy ablakot, mint mindenki másnak (rajta a szokásos play, workshop, quit). Rányomok a play gombra, bezárja ezt az ablakot, és újra megnyitja. Legfrissebb driver. Van valami ötletetek, hogy mi a megoldás a problémámra?
Válaszotokat előre is köszönöm! ➲ ZOLI

Rendszergazdaként is próbáltad futtatni? Az exe fájl a \Program Files (x86)\Steam\SteamApps\common\XCOM 2\Binaries\Win64 mappában van xcom2 néven, persze a Steamnek futnia kell, és ilyenkor az iménti exén jobb egérgomb, Futtatás rendszergazdaként. Esetleg egy ellenőrzést is lefuttathatsz, a Steam kliensben az XCOM2-n...

BATTLE.NET

➲ A Battle.net-tel lenne olyan problémám, hogy bejelentkezésnél beírok mindent jól, és a végtelenségig tölt..., utána pedig kiírja, hogy nem tud bejelentkezni, és hogy szeretném-e Offline módban folytatni. Offline módból sem tudok átváltani online-ba. Játékot letölteni tudok ugyan, csak ugye játékot Offline módba már nem enged indítani (pl. Hearthstone).
Tudnátok valami tanácsot adni, hogy mi lehet a baj?

Elég valószínű, hogy a vírusirtó/tűzfalnál lesz a probléma gyökere, többen panaszkodtak pl. épp a Hearthstone kapcsán, hogy az Avasttal nem tudott megbékélni (le kellett szedni), tehát első lépésben a tűzfalat kéne kikapcsolni, sőt, inkább eltávolítani egy próba erejéig...

GTA: EFLC

➲ Sziasztok, kedves PC Gurusok!
Tegnap megvettem a GTA EFLC-t (Episodes from Liberty City, de biztos tudjátok). A cd tartalmazza a The Lost and Damnedet és a The Ballad of Gay Tonyt. Feltelepítem, a telepítés sikeres volt, és már csak a kód maradt hátra. Internetkapcsolat szükséges hozzá, tehát elkezdi tölteni, aztán 30 százaléknál kiírja, hogy nincs internet, tehát offline-ba kell. Vagyis Manuális Activációt kell csinálnom. A serial numbert és az unlock code-ot kellett megadni, felmegyek az intenetre és a support oldalán generáltam egy kódot, aztán copy, majd utána beírom a manuális activációra, és kiírja, hogy a kód fogadása megtörtént, minden jó, stb.. Elindítom a játékot, és ugyanez fogad, hogy megint nincs internetkapcsolat, és megint manuális activáció szükséges.
Kérlek, ha tudtok valami segítséget, megköszönném :)!

A lemezes verzió valóban nem aktiválható online (a SECUROM védelem ismert hibája miatt), ezért le kell hozzá tölteni egy frissítést. Amúgy a manuális aktiválás stimmel, jól csináltad. Csak ezt még töltsd le, és dobd fel: http://tinyurl.com/jxwyrc2.

ARK: SURVIVAL EVOLVED

➲ Kb. egy hete próbálok megoldást találni arra a problémára, hogy amikor elindítom a játékot, akkor egy ideig simán megy, aztán egy fél perc múlva jön a hibaüzenet, hogy:

The UE4-ShooterGame Game has crashed and will close
Assertion failed: PackageFileTag.CompressedSize ==
PACKAGE _ FILE _ TAG _ SWAPPED
[File:C:\SVN _ Ark\Engine\Source\Runtime\Core\Private\Serialization\Archive.cpp]
[Line: 348]

Ha pedig várok még egy kicsit, akkor jön egy második hibaüzenet is:

ARK: Survival Evolved: ShooterGame.exe - Alkalmazáshiba

Nem tudjátok, mi lehet a hiba? (Régebben működött) Üdv: ➲ DOMINIK

Próbálkozz egy komplett uninstall/reinstall dologgal, az egyik fórumon ugyanis találtam egy a tiéddel egyező hibaüzenetet, és ott az lett a megoldás. Steam kliensben az ARK-on jobb egérgomb, és Helyi tartalom törlése, aztán lehet újra telepíteni. Valószínű egyébként, hogy valami mod vagy külső fájl kavar be, mert a srác azt írta, hogy a Játékfájlok épségének ellenőrzése (Tulajdonságok, Helyi fájlok fül) többször is lefutott nála csont nélkül, de az nem vezetett eredményre.

THE ELDER SCROLLS ONLINE

➲ A fent említett játékkal lenne gondom. Kb. húsvét óta nem tudok rendesen bejelentkezni. Elindítom a játékot, beírom a jelszót, majd kiválasztom a karakteremet, és miután megjelenik maga a játék, az egész visszadob a bejelentkező oldalra. Esetenként 10-15 percet is igénybe vesz, mire tudok játszani a programmal, de a fenti folyamatot folyamatosan ismételgetni kell, míg sikerül végre bármit is csinálni a játékban. Többször is megpróbáltam a repair funkciót a launchernél, de nem változott semmi. A customer supporttal is leveleztem, és megcsináltam mindent, amit mondtak: játék mappájának hozzáadása a kivételekhez a vírusirtón, port nyitása tűzfalon, videokártya driverfrissítés, majd miután egyik sem használt, az utolsó válaszuk az volt, hogy fogalmuk sincs (ezt így szó szerint írták). Megpróbáltam még újratelepíteni az egészet, de az sem működött. Az egész az után jelentkezett, hogy megjelent az új dlc, és a hozzá tartozó patchek. Az igazi kérdés most az, hogy nálam van a hiba, vagy náluk? Előfordulhat, hogy valamelyik driver frissítés okozhatta a problémát?
Válaszodat előre is köszönöm!
Hű olvasótok, ➲ DÁVID

Nem csatlakoztál mostanában guildhez? Mert volt egy nagyon hasonló tüneteket produkáló bug, amit úgy lehetett orvosolni, hogy német vagy francia nyelvre át kellett állni a launcherben, majd a Guild tab alatt kilépni a guildből, aztán vissza lehetett állni angolra.

THE WITCHER 3

➲ Nem tudom mennyire vagy otthon a Witcherben, de annál a missziónál, amikor Sigi Reuven fürdőházában harcolok az enemykkel, van kettő, akit nem lehet sebezni, és nem mozognak, (képet csatolva küldök) így nem tudok túljutni a misszión (nem először van így, kb. tízszer nekifutottam ennek a küldetésnek, de mindig bugos volt).
Van valami megoldás, hogyan lehet eltüntetni ezt a bugot? Válaszodat előre is köszönöm: ➲ PÉTER

Jellemzően két dolog okozhatja ezt a hibát, az egyik a sérült fájlok jelenléte, a másik pedig a telepített modok, de sanszos az előbbi. Mind az origines, mind a steames verzióban van lehetőség újratelepítés nélkül orvosolni a problémát. Steamben, a kliensen belül a Játékok között W3-on jobb egérgomb, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül és Játékfájlok épségének ellenőrzése, a GOG Galaxyban ugyanez a Manage – Verify/Repair opciónál érhető el (mindkét művelethez ajánlott a kliens rendszergazdaként történő futtatása, jobb egérgomb az ikonon, Futtatás rendszergazdaként). Előfordulhet egyébként, hogy pont a mentési fájl a sérült, ekkor sajnos nincs más megoldás, be kell tölteni egy korábbi mentést...

SKYRIM

➲ A Skyrim kifogott rajtam ugyanis az egyik első küldetésen (név szerint: bleak falls barrow) a szobában, amit az arany karommal nyitunk ki, a játék kidob az asztalra mindenféle üzenet nélkül. Ilyenkor mégis mit kéne tenni? A gépigény megfelelő. Két modot használok: az egyik a skyui és a másik a Darkend questmod.
Előre is kösz a választ! ➲ NEUTRONMAGE

Lehet, hogy csak egy kis karbantartás kell: a Dokumentumok – My Games – Skyrim mappában törölni kéne a Skyrim.ini és a SkyrimPrefs.ini fájlokat, és a Steamben lefuttatni a játékfájlokra az ellenőrzést. Amennyiben ez mégsem elég, akkor próbáld meg úgy, hogy a teljes cuccot újratelepíted, a modokat is kiszórod, és a játékot a Bleak Falls Barrow Sanctumba teleportálva (coc bleakfallsbarrow02) kezded.

STEAM

➲ A minap a mobilom elromlott, stb., és a Steam Guard rajta volt. Bizonyára tudjátok mi az, kóddal lehet belépni, aztán ha be akarnak lépni a te profilodra... Szóval, a mobilom elromlott, és most csak a kód által, ami minden 7 másodperben változik, tudok belépni. Mit tegyek, ha be akarnék lépni a Steamembe, és kérné a kódot?
A segítségeteket nagyon szépen megköszönöm előre is! :)

A legkézenfekvőbb megoldás, hogy átrakod a SIM kártyát egy másik mobilba ☺. Ámbár, amíg a saját gépedről jelentkezel be, a Steam nem fogja kérni a kódot, a Guard ugyanis csak és kizárólag akkor kapcsol be, ha idegen IP címről jelentkezik be valaki (vagy tranzakciót hajtasz végre).

BATMAN: ARKHAM KNIGHT

➲ Azért fordulok hozzád, mert a fent említett játékkal lenne gondom. A játék rendesen fut 30 fps-sel MEDIUM beállításokkal, addig, amíg meg nem mozdítom az egerem, ekkor aztán össze-vissza villog, vibrál, és ehhez hasonló problémákat csinál... A gépem Intel I5, 8GB DDR3 RAM, és egy AMD HD 5770. Lehet, hogy a videokártya a ludas? Felraktam a legújabb drivert hozzá, az se segített...

Válaszod előre is köszönöm: ➲ MÁRK

Eltekintve, attól hogy VGA dolgában mélyen a min. gépigény alatt vagy, az idevonatkozó fórumok állítása szerint a driver lehet a ludas. Nem biztos, hogy a legújabb lesz a nyerő, a legtöbb embernél ugyanis a 15.7, illetve a 15.11.1 vált be, de próbálkozni kell, mert nagy a szórás (én bevallom, az új driverrel mindig törlöm a régit, de az Arkham Knightnál külön kiemelték, hogy az nem jó, tehát lehetőleg ezt használd - http://tinyurl.com/oqyc38z, mielőtt új drivert teszel fel).

Ps. Még valami, a villogásos hiba előfordul ennél a játéknál, de azért nem kizárható, hogy a VGA-d melegedése okozza (annak is ez a kísérő tünete), nézz rá. Illetve, tegyél még egy próbát azzal, hogy a játékban a megjelenítést tedd át ablakosra, vsyncet lődd ki, és nézd meg, hogy úgy is villog-e, hátha nem...

GARDEN WARFARE 2

➲ Egy kis segítség kellene nekem! Találtam a GW2-ben a törpék titkos templomával szemben egy 3 záras nagy ajtót (képet mellékeltem róla), kérdésem: ki lehet ezt az ajtót nyitni? Ha igen, akkor tudnátok egy kis segítséget adni nekem hozzá? Mert mintha egy videón futólag, miközben böngésztem a neten, úgy láttam volna, hogy nyitva van, de nem vagyok benne biztos... Válaszotokat előre is köszönöm :)!

Vélhetően ez egy későbbi DLC/extra tartalom része lesz, egyelőre ugyanis nincs semmi az ajtó mögött (valamilyen trükkel be tudtak nézni mögé), és tudomásom szerint kinyitni sem lehet...

BSOD

➲ Tudom, hogy nem ide tartozik, de nekem állandóan random kékhalálom van, ami azt a hibaüzenetet írja, hogy critical structure corruption. Van valami megoldás a problémára?

Ezt a típusú hibaüzenetet általában olyan segédprogramok idézik elő, mint az Alcohol 120, a Daemon tools, vagy az Arcsoft Total Media Theatre, etc., tehát azok, amelyek saját drivereket is felpakolnak. Gondolom Win10 alatt jött elő a dolog, szóval kezd el leszedegetni a gyanús alkalmazásokat, aztán majd kiderül – előfordulhat, hogy egy már eltávolított/félig telepített (telepítés közben fagyással elszálló cucc) volt a ludas, olyankor registry pucolás is kell.

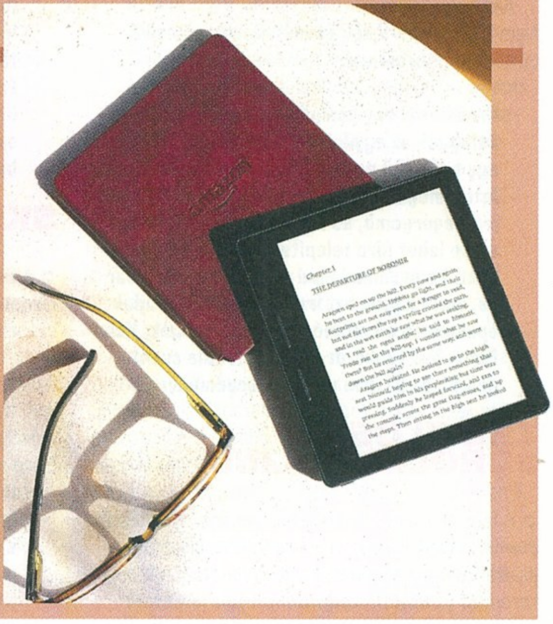
HP SPECTRE PRO 13 G1: A VILÁG LEGVÉKONYABB NOTESZGÉPE

GYÁRTÓ: HP **TERMÉK:** SPECTRE **MEGJELENÉS:** 2016. NYÁR **ÁR:** 1170 DOLLÁRTÓL (KB. 320 EZER FORINT)

Az utóbbi években az ultrabookok terjedésével beindult egy verseny a gyártók között, hogy ki tudja a legvékonyabb gépet lerakni az asztalra, a HP pedig valószínűleg egy időre most eldöntötte ezt a kérdést. Eddig a vékonyságról a legtöbbünknek valószínűleg a tavalyi Macbook jutott eszébe, amit mindenki megcsodált a boltokban, hogy milyen kis vékonyka. Nos, az 13,1 mm volt a legvastagabb pontján, míg az új Spectre csak 10,4 mm-es, szóval a HP mérnökei eléggé kitettek magukért. Az újdonságnak már a kinézete erős prémium érzetet sugall, és nem véletlenül: itt nem fogunk műanyaggal találkozni. A 1080p-s IPS kijelzőt Gorilla Glass védi, a megfelelő erőnlétről pedig egy Core i5-ös vagy Core i7-es sorozatú Skylake processzor gondoskodhat. A felszereltség impozáns: 8 giga memória, akár fél terrás SSD, 802.11ac-s WiFi vezérlő, nem spóroltak semmin. A kombinált füles/mikrofon csatlakozón kívül csak három USB Type-C port látható a hátlapon. Ezek közül kettő a Thunderbolt 3 vezérlőhöz kapcsolódik, a harmadikon keresztül pedig tölthető is a noti, ami elvileg közel 10 órán át bírja akkumulátorról. A billentyűzet kapott háttérvilágítást is, a sztereo hangrendszer pedig a Bang & Olufsen munkája, tehát jó eséllyel ultrabookhoz képest remek hangzást kapunk. Nyár közepén fut majd be a különlegesség, a legolcsóbb változata pedig 1170 dollár lesz, ami a konkurenciát alapul véve nem is tűnik annyira elszálltnak. Szólok is a szerkesztőnek, hogy kell egy terepmunkára...

A LEGÚJABB KINDLE AKÁR HÓNAPOKIG IS ELVAN EGY AKKUMULÁTORTÖLTÉSSEL

GYÁRTÓ: AMAZON **TERMÉK:** OASIS **MEGJELENÉS:** MEGJELENT **ÁR:** 290 DOLLÁR (KB. 80 EZER FORINT)



Bár PC Guru-olvasásra még mindig nem ideális (arra továbbra is a sima papírt ajánljuk, aksi sem kell hozzá), de hazánkban is nagyon kedvelt az Amazon Kindle e-olvasó családja, és nem véletlenül. Mindegyik generáció a legjobb e-olvasók közé tartozott, és tavaly a Voyage-dzsel emelte is a szintet a cég, lévén egy igazán prémium terméket rakott le az asztalra. Legalábbis eddig annak számított a Voyage, most azonban megérkezett az Oasis, ami könnyűszerrel letaszítja a trónról. Az újdonság a nevét annak köszönheti, hogy a gyártó állítása szerint akár hónapokig képes biztosítani számunkra napi 1-2 óra olvasást töltés nélkül, úgy, hogy közben ez a legkönnyebb Kindle az aktuális kínálatban. Azért egy kis csavar van ebben a sztoriban, ugyanis a súlyt tok nélkül érti az Amazon, abban pedig van egy másodlagos akkumulátor. A kijelző maradt ugyanaz a 6 colos, 300PPI-s e-Ink Carta panel, ami a Voyage-ben is van, ám hat helyett már 10 LED-et használ a világításhoz, és a sokkal jobb fényerőelosztáshoz. Sokak kérésére visszatértek a fizikai gombok is, de természetesen a képernyő is érintésérzékeny. Minden szép és jó tehát, az egyetlen probléma az árazás. Az Amazonnal ugyanis egy kicsit elszállt a ló, és 290 dollárért vette fel a kínálatába az Oasist, amiért már prémium táblák is kaphatóak, vagy például két és fél Paperwhite. Megkockáztatjuk, hogy ez most a legjobb e-olvasó a piacon, de ennyiért kíváncsiak vagyunk, mekkora sikere lesz.

CSEREPES NÖVÉNNYEL TÖLTHETJÜK A MOBILUNKAT

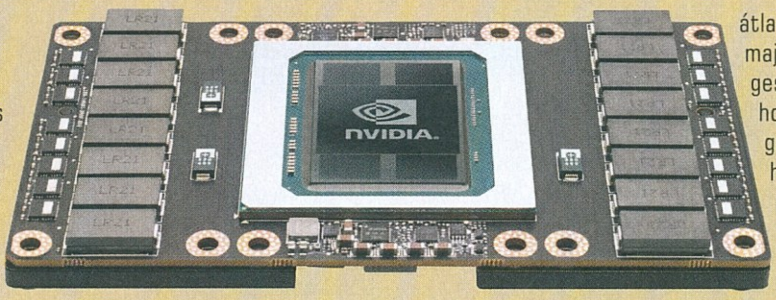
HTTPS://WWW.INDIEGOGO.COM/PROJECTS/BIOO-CHARGE-YOUR-PHONE-WITH-THE-POWER-OF-A-PLANT#/

Nem vicc, az IndieGoGora került fel a Bioo Lite, ami a növény fotoszintézise során keletkező mellékanyagokat használva termel energiát. Az egész „bio-erőmű" a növény alatt foglal helyet a cserépben, az USB csatlakozó pedig, amivel tölthetünk, kavicsnak van álcázva. Még egy hónap van a gyűjtésből, de már most négyszeresen túlteljesítették a célt a tervezők, szóval még idén karácsony előtt biztos valóra válik a koncepció. Annak, aki ilyesmivel szeretne felvágni a barátai előtt, 100 eurót (kb. 30 ezer forint) kell kikőhögnie.

A SONY ÉS A MICROSOFT IS FELRÚGHATJA A KONZOLPIAC ÍRATLAN SZABÁLYAIT

Ipari források szerint idén nyáron mindkét cég bejelenti aktuális konzoljainak felturbózott változatát. Bár a jövőben megjelenő játékok futni fognak mindkét masinán, azért ez a helyzet némileg megoszthatja a konzolos társadalmat, már most sincs túl sok rajongója az ötletnek. A Sony új üdvöskéje PlayStation 4 NEO néven futhat be, és némi processzor órajel emelés mellett brutális előrelépést jelenthet GPU frontján (kb. 2,28x). Bár a sajtó sok esetben ezekből arra asszociált, hogy az új gépek 4K-ra lesznek kihegyezve, a kikerült dokumentációk alapján nem ez a cél. A Sony inkább a VR-ra helyezné a hangsúlyt, és a szebb játékokra 1080p-ben, a 4K maradna teljesen opcionális. A Microsoft oldaláról semmi konkrétumot nem tudunk, és bár az Xbox-részleg vezetője nemrég azt mondta, hogy nem hisz az ilyen félgenerációkban, most mégis úgy néz ki, hogy lesz Xbox 1.5, és az E3-on jelentik be. Persze az is előfordulhat, hogy a Microsoft teljes generációs ugrásként tekint majd az új gépére. Nos, az E3-ig már nem kell sokat aludni, remélhetőleg ott minden kiderül.

BEMUTATKOZOTT AZ NVIDIA PASCAL ARCHITEKTÚRÁJA

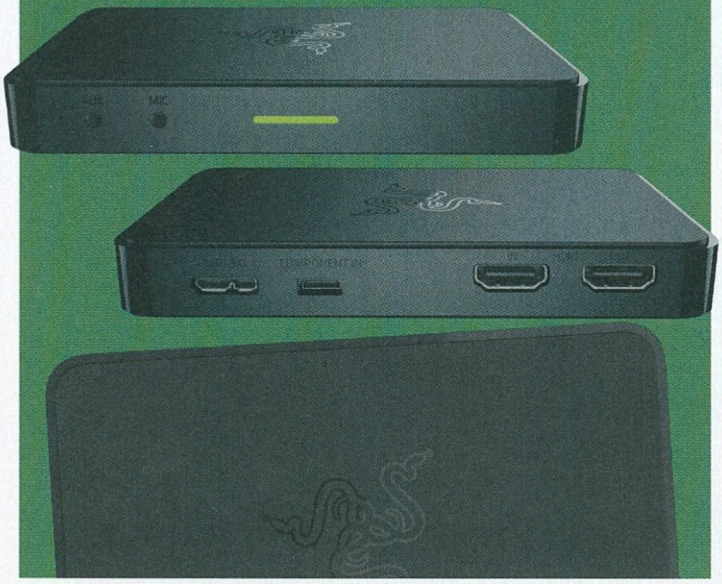


Egyelőre csak a HPC (High Performance Computing) szegmensben, de a Tesla P100-as modell messze az eddigi legerősebb megoldása lesz a cégnek, és egy kis betekintést enged abba, hogy mi várható idén az asztali gépek frontján. A Tesla P100 alapját adó GP100-as GPU lesz a Pascal architektúrás kínálat csúcsa, összesen 3840 shadert állít majd csatasorba 16nm-es gyártástechnológia mellett. Ez a GPU lehet majd az új TITAN alapja, és bár csak 25 százalékkal több shaderről beszélhetünk, mint az előző generációban, az architektúra is hoz majd némi gyorsulást, nem beszélve a jóval magasabb elérhető órajelekről. 15,3 milliárd tranzisztorból áll a GPU (az elődje, a GM200 még „csak" 8 milliárdos volt), és mivel a HPC/adatközpontok szegmense volt a cél, ezért brutálisan jó dupla pontosságú számítási teljesítménnyel rendelkezik, és HBM2 memóriával. Ez a két dolog nem valószínű, hogy az átlagos kártyákhoz is leszivárog majd, de igazából nem is szükséges. A kérdés már csak annyi, hogy mikor érkeznek az asztali gépekbe szánt megoldások. Nos, hivatalos információink egyelőre nincsenek, csak pletykáink, de azokból egyre több. Ha hihetünk nekik, akkor következő hónapban bemutatkozhat a GTX970-980 párosnak az utódja (GP104-es GPU-val), míg a középkategóriás GTX950-960 frissítése valamikor ősszel jöhet. Utóbbiak GDDR5(X)-es memóriát használhatnak, és az eddigi szivárgások alapján maximum 1280 shadert állíthatnak csatasorba. Az az érdekes helyzet állhat így elő, hogy az Nvidia először a csúcskategóriás megoldásait küldi harcba, míg az AMD a hírek szerint először a középkategóriában erősít majd az új megoldásaival, amik az előzetes információk alapján elég durván fogyasztás/teljesítmény bajnokok lesznek. Hogy így lesz-e, azt majd meglátjuk, de az biztos, hogy idén nyáron nem fogunk unatkozni.

A RAZER AZ AVERMEDIA BABÉRJAIRA TÖR

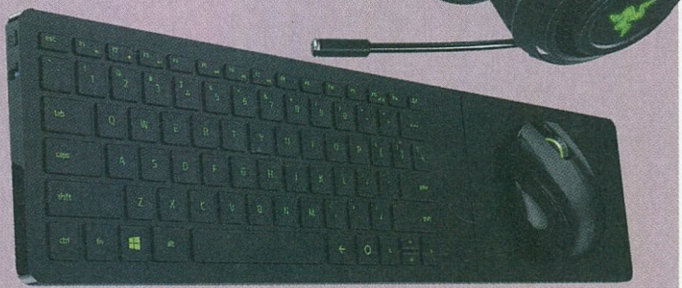
GYÁRTÓ: RAZER **TERMÉK:** RIPSAW
MEGJELENÉS: 2016. NYÁR **ÁR:** 179 DOLLÁR (KB. 49 EZER FORINT)

Ripsaw néven mutatta be a Razer az első streamelő/felvevő eszközét – pár szóban az „Élőben jelentkezünk" című cikkünkben (86. o.) is szót ejtettünk róla, de itt most kicsit jobban kivesézzük. A Ripsaw USB 3.0-n keresztül csatlakozik a gépünkhöz, és támogat mindent, aminek komponens vagy HDMI kimenete van. Ez azt jelenti, hogy a PS3-tól kezdve az Xbox One-on át a PC-kig természetesen bárminek képes feldolgozni a jelét. A benne lévő villámgyors elosztónak hála ráadásul észrevehető késleltetés sem lesz, ugyanolyan reszponzívan játszhatunk, mint a felvevő nélkül. Feltéve, hogy bírja a gépünk persze, mert ha nem csak streamelünk, akkor a merevlemezünk is izzani fog játék közben, és a processzorunk sem lesz kímélve, mert ha jól vettük ki, az apró dobozka csak előfeldolgozást végez. Van Aux és mikrofon bemenet is rajta, tehát a kommentárunk is egyből felvehető, a maximális támogatott felbontás pedig 1920*1080, 60fps mellett. A specifikáció nagyon hasonlít az AverMedia Live Gamer Extreme-re, valószínűleg hasonló alapokra építkezik a két gép. Sajnos árazásban egyik sem szerény, bár nem is igazán vártuk a Razertől, hogy majd a konkurencia alá kínál – 179 dollárt kér a Ripsawért.



ÉRDEKES PERIFÉRIÁK IS JÖTTEK A RAZERTŐL

A cég egy termékeny hónapot tudhat maga mögött, áprilisban ugyanis bejelentett egy felsőkategóriás, vezeték nélküli fülest és egy billentyűzet+egér kombót, amivel a fotelből játszhatunk. Kezdjük az előbbivel. A ManO'War című, e havi számunkban is bemutatott játékkal azonos névre keresztelt füles használható PC-vel és PS4-gyel, előbbinél pedig 7.1-es virtuális hangzást biztosít. 12 méteres hatótávja van a rádiós USB adójának, de adnak hozzá egy kétméteres hosszabbító kábelt is, hogy szükség esetén megfelelő helyre pakolhassuk az adót. A füles mikrofonja szükség esetén visszatolható, hogy ne zavarjon, és kezelőszervek is vannak a ManO'Waron, hogy ne kelljen mindenért a géphez menni. Elvileg 14 órán keresztül bírja akkumulátorról, de ha kikapcsoljuk a Chroma világítást, akkor ez lehet 20 is. Még ebben a hónapban elkezdik árusítani, és 199 dollár/euró (kb. 62 ezer forint) lesz a nyitóára. Egy vezetékkel kevesebb tehát, ami a géphez kössön minket, de mi az, ami nem árt még, ha a kanapéról játszunk? Mondjuk a Turret, ami egy olyan rádiós és bluetoothos billentyűzet+egér kombó, aminél előbbihez tartozik egy kihajtható egérpad. Ölbe vehetjük tehát, és kényelmesen játszhatunk vele a kanapéról. A billentyűzeten vannak Androidhoz passzoló gombok is, így például a Razer Forge TV-vel is képes együttműködni. A gombnyomogatás 4 hónapig is mehet napi pár óra használat mellett, az egér pedig 40 órát képes átvészelni töltés nélkül, és adnak hozzájuk egy dokkolót is, amiben újult erőre kaphatnak. A szett már elérhető, 190 eurót (kb. 61 ezer forint) kérnek érte.



STREAMER-ISKOLA, KEZDŐKNEK ÉS HALADÓKNAK

ÉLŐBEN JELENTKEZÜNK

[ÍRTA BODAK]

Szeretnéd, hogy a hobbid legyen a munkád? Szeretnél híres lenni? Szeretnél sok pénzt keresni? Ha a három kérdésből mindháromra igennel válaszoltál és hobbid a videojáték, akkor van egy jó hírünk számodra: mindez lehetséges. Most pedig elmondjuk, hogyan.

Egyre növekvő szegmens, már-már iparágnak nevezhető jelenség a streamelés, amiben bizony komoly pénzek forognak. A legjobb, de legalábbis legismertebb példa erre a youtuberként világhírűvé vált PewDiePie személye, akit lehet szeretni vagy utálni, de vitathatatlan szórakoztatóipari tényező lett, elvégre sokmilliós követőtáborával (és hasonló méreteket öltő bevételével) bebizonyította, hogy létezik egy réteg, amely szereti nézni, ahogy mások játszanak.

Ehhez számos ok vezetheti az embereket: nincs meg nekik az adott játék, nem elég erős a gépük hozzá, útközben inkább ezzel foglalják el magukat olvasás helyett, profi játékostól akarnak ellesni trükköket, vagy egyszerűen csak szórakozni szeretnének, röhögni a másik bénázásán vagy poénjain. Igazából mindegy is, a lényeg, amint már előbb is utaltunk rá: a kereslet létezik. És ahol kereslet van, ott bizony a piac törvényei alapján előbb vagy utóbb megjelenik a kínálat is. Mára már igen sokan elég sikeresek ebben a szakmában, és okkal feltételezhetjük, hogy jól meg is élnek ebből – máskülönben nem csinálnák, nemde?Ezen felbuzdulva nézzünk utána, mik a lehetőségek, valamint mit kell beszereznünk és tennünk ahhoz, hogy elinduljunk netceleb pályafutásunkon, avagy hogy kihasíthassunk egy szeletet ebből a még mindig folyamatosan növekvő tortából!

MIT VÁLASSZAK?

Kezdetnek vegyük számba a csatornákat, amiken keresztül jövendőbeli nézőidet megszólíthatod! Elsőként mi mást említhetnénk, mint a YouTube-ot, ami hemzseg a „Let's play" és egyéb játékokkal kapcsolatos videóktól, de potenciális nézőktől úgyszintén. A YouTube-ot sokan most is úgy ismerik, hogy előre rögzített felvételt tölthetsz föl, és a komment-szekcióban tarthatod a kapcsolatot követőiddel, de bizony élő adásra is van lehetőség a YouTube Live-on keresztül. Azonban csak innen kiindulni, nézőket, majd végső soron bevételt szerezni nehéz feladat komoly reklám nélkül. Annak az esélye, hogy a számolatlan videó közül pont a tiéd kerül rivaldafénybe, elenyészően kicsi. Megemlítendő továbbá, hogy nem árt vigyázni és odafigyelni a megosztott tartalmak esetleges szerzői jogi védelmére, mert egy jogsértés könnyen felvételed, rosszabb esetben akár csatornád végét is jelentheti.

Emellett ott van a mára már megszűnt Justin.tv egyik mellékágaként indult, azóta teljesen különállóvá érett Twitch.tv, ami dinamikusan növekvő felhasználói bázissal rendelkezik, már bőven 100 millió egyedi látogató

Egy streamer állomás kiépítéséhez inkább két számítógép szükséges, de az se baj, ha monitorból van legalább kettő.

Webkamerák

Logitech C920 HD Pro

A legnépszerűbb webkamera, ami nem véletlen: FullHD élőkép mellé sztereó zajszűrős mikrofonok és az állóképekhez egy 15 megapixeles optika dukál, arcfelismerő funkcióval. Rögzítőállványa három ponton mozgatható, így bármilyen irányba kényelmesen forgatható, akár tripodra is szerelhető.

Ár: ~28 000 Ft (90 €)

Hewlett-Packard HD 5210

A Hewlett-Packard csúcskategóriás eszköze FullHD felbontásban „csak" rögzíteni tud, élőkép esetén HD (720p) felbontás nála a maximum. Magas adatátviteli sebességének hála azonban kiváló minőségű felvételre képes, még ha a zajszűrés nem is az igazi. Csak az a fránya HP Control Center ne kellene hozzá.

Ár: ~28 000 Ft (90 €)

Creative Live! Cam inPerson HD

Négy beépített mikrofonnal és a pillanatfelvételekhez 12 megapixeles optikával szerelve érkezik a Creative kütyüje. FullHD felvétel rögzítésére képes, de élőkép közvetítésénél nála is HD a maximum felbontás. Ráadásul az alacsony bitráta miatt ez a gyakorlatban sajnos még annál is kevesebbnek hat.

Ár: ~30 000 Ft (100 €)

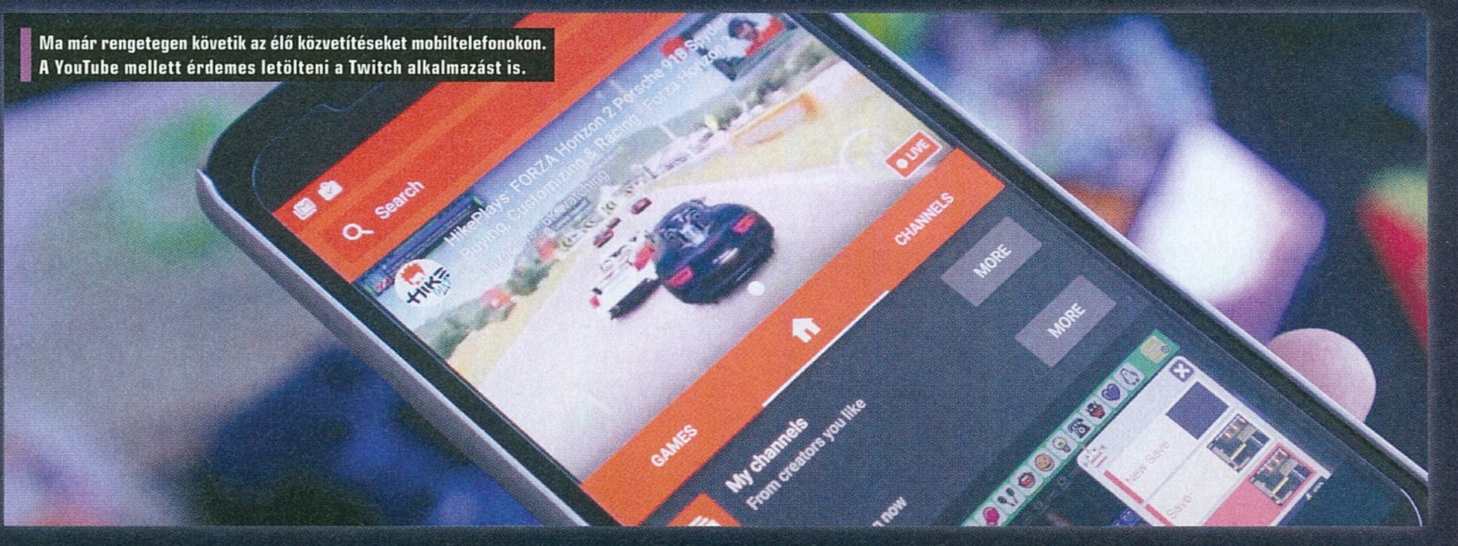
fölött jár a havi nézőszám. Számos esport eseményről történő élőközvetítésnek biztosít felületet, és szintén nagy létszámú esportoló választja a Twitch-cset, mint önmaga népszerűsítéséül szolgáló platformot, ami természetesen keresetük kiegészítésének sem utolsó. Nem véletlen, hogy az Amazon tavaly felvásárolta 970 millió dollárért (266 milliárd forint – oké, nyugi, lélegezz mélyeket!) – ebből gyorsan kitalálható, mekkora lehetőségek rejlenek benne. Ami megkülönbözteti egy szokványos videomegosztó portáltól, hogy elsősorban élő adások közvetítésére szakosodott, ami alatt egy chat-felületen folyamatos kapcsolatot tarthatsz a műsor követőivel. Ez remek eszköz egy hűséges rajongói tábor kiépítéséhez. Közvetlen a Twitch után, listánkon harmadik befutóként ott van még a Ustream, ami jelenleg 40 millió felhasználót számlál, és mint mindenhol, itt is népszerűek a játékközvetítések. De sajnos a Ustream nem veheti fel a versenyt az élőközvetítések nagyágyújával, mindenesetre ez is ingyenes közvetítési lehetőséget biztosít.

Az igazán élelmes streamer azonban kihasználja mindegyik csatorna előnyét, és igyekszik egyszerre több lábon állni. A legjobb kombináció talán az, ha a YouTube-ra feltöltöd a Twitch-csen már lefutott, elmentett élő adásokat (bár lehetőség az utóbbinál is van korábbi tartalmak megtekintésére), az esetleges további „offline" tartalmak mellé. Persze arra számítani, hogy a nézőszám egyik napról a másikra több százas, ezres vagy még nagyobb magasságokba tör, valamint csupán a videomegosztó- és stream-oldalakra támaszkodni balgaság lenne. Itt lép a képbe a közösségi média és annak legnépszerűbb oldalai (Facebook, Twitter), amiken keresztül potenciálisan még több emberhez juthat el a műsor híre. Most, hogy a paletta nagyjait számba vettük, rátérünk a lehetséges felszerelésekre, hiszen a szándék önmagában nem elég – befektetésre is szükség van.

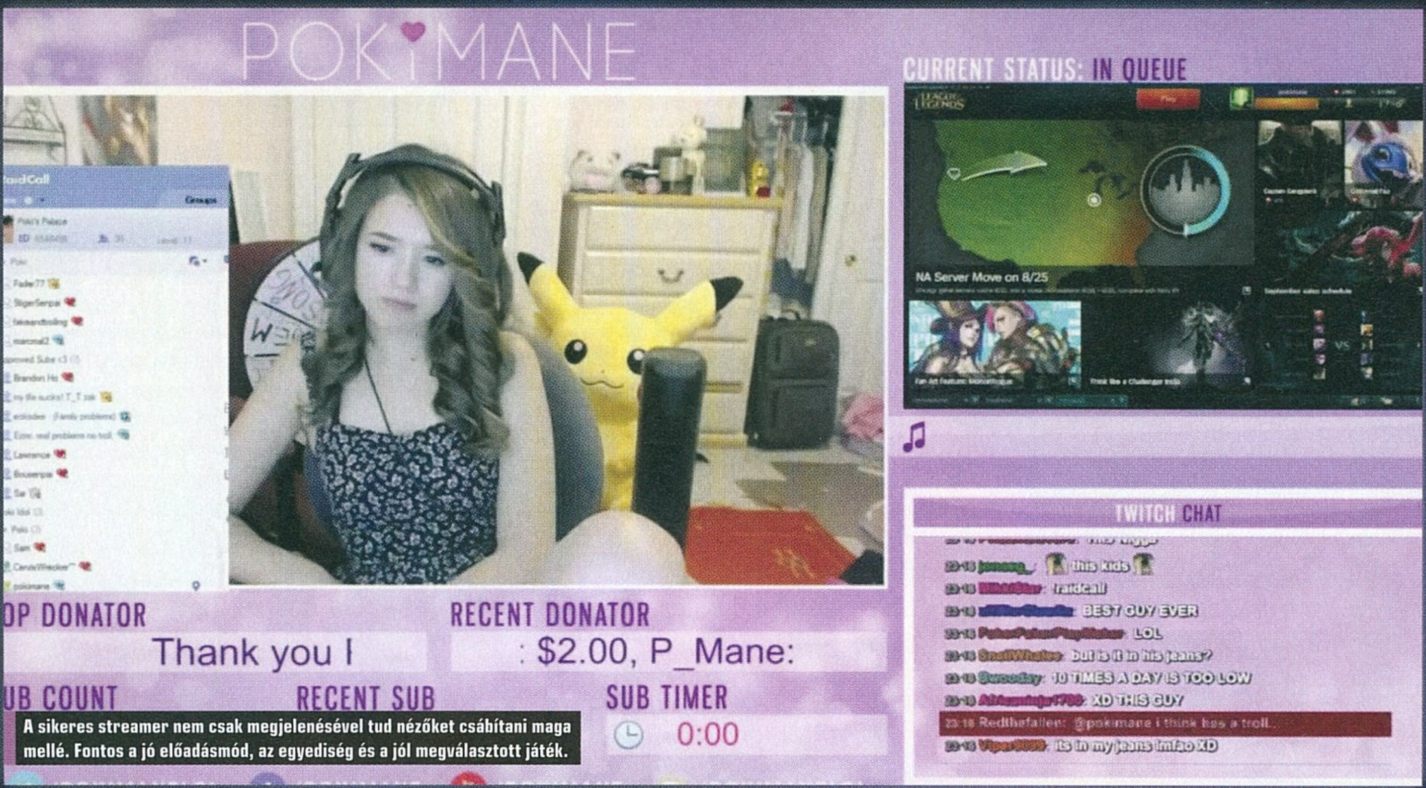
MILYEN VAS KELL NEKEM?

Az első és legnyilvánvalóbb kellék maga az eszköz, amin játszol, rögzítesz, vagy egyből streamelsz. A végső cél elméletben a Full HD (1920x1080) felbontáson történő játék és közvetítés, hogy a lehető legjobb minőséget kínálhasd a nézőknek. Felső határ ebből adódóan igazából nincs, hacsak a csillagos eget nem tekintjük annak.

De nem kell rögtön megijedni, hogyan fogsz tudni ilyen felbontást kipréselni a gépedből, ugyanis a közvetítők túlnyomó többsége HD (1280x720) adást streamel, éppen ezért mi

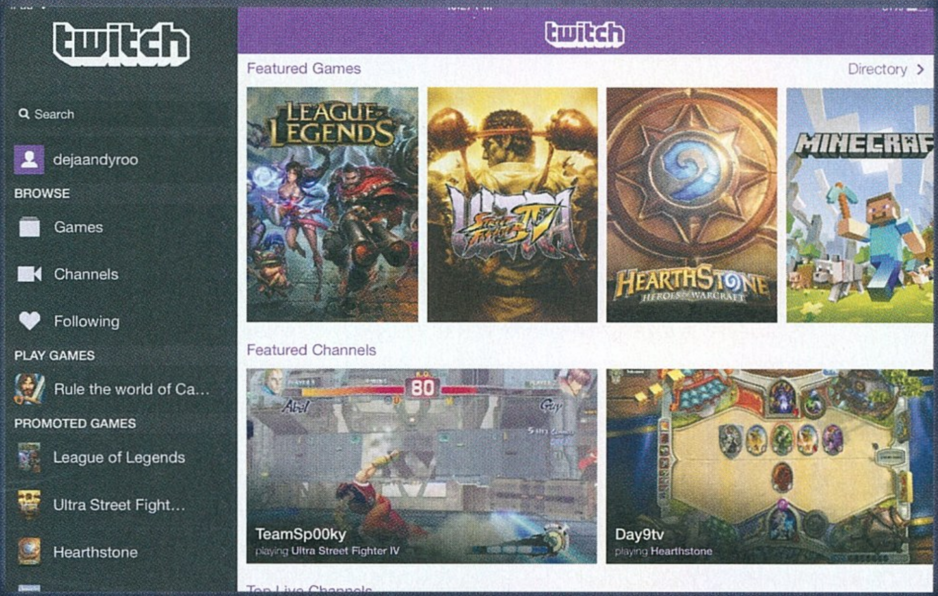


Ma már rengetegen követik az élő közvetítéseket mobiltelefonokon. A YouTube mellett érdemes letölteni a Twitch alkalmazást is.



A sikeres streamer nem csak megjelenésével tud nézőket csábítani maga mellé. Fontos a jó előadásmód, az egyediség és a jól megválasztott játék.

is egy erre alkalmas házi stúdió felépítését tartjuk szem előtt. Indulásnak egy felső-középkategóriás eszközt ajánlanánk: egy legalább i5-ös Intel processzort a „Sandy Bridge" (25xx) sorozatból, vagy ezzel azonos képességű AMD-s rendszert. Szükséged lesz minimum 8 GB RAM-ra, valamint egy viszonylag erős videokártyára, ami kényelmesen elbírja választott játékaidat. Természetesen az élő adáshoz jó netkapcsolat sem árt, a HD adáshoz elegendő egy 3 Mbit/s feltöltési sebességet garantáló előfizetés, de a FHD-stream ennek többszörösét igényli, 10 Mbit/s feltöltés alatt nem is érdemes erőltetni.



Persze nem csak a PC alkalmas arra, hogy közzétedd tudásodat. Streamelni egy PlayStation 4 is képes, és természetesen a konkurens Microsoft Xbox One konzolját is bevetheted, amelyeken egyszerűen futtatható a Twitch.tv applikációja. Aki rendszeresen követ streameket, hallhatott már arról is, hogy az igazi profik két gépet használnak: az egyiken játszanak, a másikon pedig a közvetítést felügyelik. Ennek van pár nem elhanyagolható előnye: élő adás közben nem kell ablakba vagy tálcára kényszeríteni a játékot ahhoz, hogy a figyelni lehessen a chatet, hiszen az a másik monitoron nyomon követhető. Így egyrészt nem kell feldarabolni a műsort, valamint spórolhatsz saját sávszélességeden is, aminek beszűkülése a közvetítésben akadozást okozhat. Sőt a kimenő kép akár élesben is könnyedén szerkeszthető, kis gyakorlattal profi adást lehet összehozni. A kétgépes megoldás előnyeihez tartozik, hogy nem egy számítógépre hárul minden: a böngésző nyitva tartása, a videó kódolása és továbbítása, valamint a játék futtatása igencsak eszi az erőforrásokat, elsősorban a processzort. Hátránya nyilvánvalóan a konfiguráció árában rejlik, két PC alsó hangon is komoly beruházás, éppen ezért kezdéshez nem is feltétlen javasoljuk. Itt viszont meg kell említenünk, hogyha kétgépes megoldást választasz, elengedhetetlen egy úgynevezett rögzítőkártya (capture card) megléte. Ez lehet valóban egy kártya, ami az alaplap egyik PCI vagy PCI-E foglalatába kerül, vagy akár egy különálló egység is, ami USB 3.0 vagy HDMI kábellel csatlakozik a két géphez. Ez a kis kütyü lesz az, ami felveszi a képet, és továbbítja azt a játékot futtató gépről a közvetítő gépre, hogy aztán azt szerkeszteni, majd streamelni lehessen.

EGY SIMA HD KÖZVETÍTÉSHEZ LEGALÁBB 3 MBIT/S FELTÖLTÉSI SEBESSÉG SZÜKSÉGES, AMI NEM TÚL SOK. NEM TUDOD, HOGY NEKED MILYEN GYORS AZ INTERNETED? EZT BÁRMIKOR LEMÉRHETED A SPEEDTEST.NET OLDALÁN.

MILYEN SZOFTVER KELL NEKEM?

Bármelyik felépítést is válasszuk, egy dolog megkerülhetetlen, mégpedig a szoftver. Egy program, amivel a monitorról felvett képet továbbszerkesztheted, esetlegesen az arckamera képét rávarázsolhatod, de a hangbeállítások kezelését és a videó kódolását is elvégzi. Némelyik rögzítőkártya ugyan szoftverrel érkezik, ám mivel nemcsak a kétgépes felállást vesszük alapul, így feltétlenül ki kell térnünk más megoldásokra is. Választási lehetőség akad szép számmal, fizetős és ingyenes egyaránt. Ha esetleg GeForce videokártyával rendelkezik a számítógép, az Nvidia ShadowPlay szoftvere grátisz jár minden kártyatulajdonosnak.

Ha csak rögzíteni szeretnénk, akkor ez egy igazán kiváló, erőforrásokat nem zabáló, streameléshez (a többihez mérten) egyszerű, de ennél fogva komolyabb testreszabhatóságot nélkülöző programocska. Ennél jóval összetettebb, és

Mikrofonok

Razer Seiren

A Razer termékeinél az elegáns külsőt és kiváló minőséget már megszokhattuk. A Seiren esetében sincs másképp, a tiszta hangzás fokozása érdekében a dobozban egy popfilter is helyet kapott a puffanó hangok kiszűréséhez. Egyedül talán borsos ára az, amit hátrányként foghatunk fel.

Ár: ~ 60 000 Ft (200 €)

Audio Technica AT2020

Bár nem olyan csecse, mint a Seiren, hangzásban ugyanolyan kimagasló teljesítményt nyújt. A tripodon pihenő mikrofon görgői segítségével akár a háttérzajokat is lekeverhetjük felvétel rögzítése közben, de a fülest is lenémíthatjuk. És még egy kistáskát is adnak mellé!.

Ár: ~ 53 000 Ft (170 €)

Blue Microphones Yeti

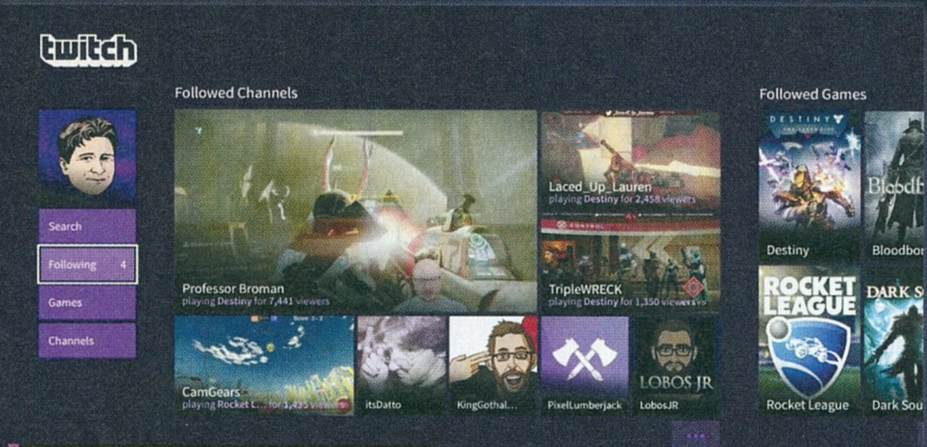
Ez a „kicsike" nem véletlenül kapta nevét a mitikus lényről: közel 2 kg-ot nyom. De a nagyobb méret mellé egyéb extra nem társul, a némítás, a füles hangerejének szabályzása, és az iránykarakterisztika kapcsolói alapfelszereltségnek számítanak ebben a kategóriában.

Ár: ~ 50 000 Ft (160 €)

legszélesebb körben ajánlott és használt szoftver a nyílt forráskódú, teljesen ingyenes Open Broadcasting Software (OBS), aminek stúdiójában mindent elvégezhetünk, amire szükségünk lehet. Ehhez hasonló képességekkel felszerelve érkezik a fizetős Xsplit, a Wirecast, vagy a Gameshow, hogy csak a legismertebbeket említsük. Akármelyik mellett is teszed le a voksodat, pár beállítási lehetőséggel tisztában kell lenni, hogy a neked és jövendőbeli nézőidnek megfelelő végeredményt érhesd el úgy, hogy a gépet se terheld agyon.

A két legfontosabb tényező a processzor teljesítménye, illetve a feltöltési sebesség. A kép leskálázásával (downscaling) az FHD-ben rögzített felvétel felbontását csökkentheted HD minőségűre, így spórolva a processzor leterheltségén és a sávszélességen is, ezáltal biztosítva a lag- és szakadásmentes adást. Ha leskálázod a felbontást, többféle filter közül is választhatsz, ezzel a képminőségen lehet még egy picit javítani, a mintavételezés növelésével, némi számítókapacitás árán. Szintén fontos a megfelelő kódolás kiválasztása, általánosan ajánlott az x264, annak stabilitása révén. Érdekesség, hogy Nvidia kártyák esetében választhatunk NVENC kódolást is, ami kevésbé erőforrás-igényes, viszont a minősége hagy némi kívánni valót maga után. A folyamatos bitráta (CBR) beállításával egyenletesen, kiszámítható módon foglalhatod a sávszélességet, minden képkockának ugyanannyi helyet adva – ebből adódik legfőbb előnye és hátránya is: nem változik a sávszélesség-felhasználás, de folyamatosan eszi az erőforrásokat, és állóképeknél is ugyanúgy elkéri mind a feltöltést, mind a számítókapacitást. És mivel a TCP nem ugrándozó adatátvitelre lett kitalálva, a CBR erősen javallott, mert nem terheli váratlan „tüske" a hálózatot sem nálad, sem a nézőidnél, így egyenletes adást biztosítva. Megszabható a bitráta maximuma is, ami azért fontos, hogy biztosan ne léphesd túl sávszélességed korlátait. Általában 70-80 százalék az a küszöb, aminél érdemes megállni. Egy aranyszabály érvényes: 3500 kb/s fölé menni nem feltétlenül szükséges, mert a nézői oldalon csak partneri viszony esetén állítható a fogadni kívánt kép felbontása. De nem csak a kép továbbítását kell beleszámítani az adatkvótába, a feltöltéshez a hang átvitele is hozzáadódik. Természetesen ennek minőségén is állíthatsz, értelemszerűen az alacsonyabb bitráta gyengébb

A YouTube nemrég indított GAMING felülete igyekszik felvenni a versenyt a Twitch csatornájával, de a nézők egyelőre jobban preferálják ez utóbbit.



A Twitch közvetítéseit nemcsak asztali számítógépen, hanem mobilon és persze konzolokon is követhetjük.

hangminőséghez vezet. Szintén a hangbeállítások egy fontos tényezője a kodek kiválasztása. Itt az AAC az ajánlott, ez a legszélesebb körben támogatott formátum.

HASZNOS KIEGÉSZÍTŐK

Az adás előállításához tehát már minden adott, de nem valószínű, hogy túl nagy érdeklődésre tartana számot egy kommentár nélküli videó. Arról nem is beszélve, hogyha egyenes adásról beszélünk, sokkal kényelmesebb és közvetlenebb is élőszóban interakcióba lépni a nézőinkkel, mert minden egyes feltett kérdésre, beszólásra és trollkodásra megállni és gépelni a chat-felületre minimum szétszabdalja, rosszabb esetben teljesen élvezhetetlenné teszi a műsort. Éppen ezért erősen javallott egy mikrofon beszerzése, amiből átmenetileg ugyan megfelelhet akár egy füles hangfelvevője is, azonban a tisztább hangzás érdekében, ha nem is rögtön, de elsők között mindenképpen érdemes beruházni egy (közel) stúdióminőséget biztosító darabra. Gondoljunk csak bele: ami a tűzharc hevében egy-két elvakkantott félmondat továbbítására megfelel, egyáltalán nem biztos, hogy folyamatos monológoknál nem bántja a hallgatóság fülét a felvett háttérzajokkal, billentyűzet- és egérkattogással, vagy a zörejes, netán fémes hangzással.

Cikkünkben bemutatunk pár igazán remek darabot, de a prémium termékhez prémium árazás is dukál. Ha ezeket nem engedheted meg magadnak, akkor se tántorodj el, lehet olcsóbban is kapni elfogadható, belépő szintű cuccokat. Pár dolgot kell figyelni és észben tartani: minden esetben ajánlott az USB csatlakozás, a jó hangzáshoz és a zajok kiszűréséhez pedig a legjobb iránykarakterisztika a kardioid, aminek taglalása talán külön cikket is érdemelne (nem mindegy, milyen irányból és távolságból beszélünk egy mikrofonba).

Végül, de nem utolsósorban lehetőség van saját reakcióidat filmezni és közzé tenni, amihez nem kell más, csupán egy webkamera. Mint mindig, itt is a minőség az első. Egy Full HD-ra képes eszköz nyilván minden igényt kiszolgál, de egy HD-képes kameránál semmiképp sem érdemes lejjebb adni, hiszen ki lenne kíváncsi egy elmosódott, élettelen pacára a képernyő valamelyik sarkában, vagy teljes terjedelmében. Bár igaz, hogy ez nem feltétlenül szükséges, és e nélkül is el lehet indulni a sztárrá válás rögös útján, de belátható, hogy sokkal közvetlenebb, ha nem egy arc nélküli előadót hallgat az ember, sőt sokan kifejezetten kíváncsiak arra, hogy kit is néznek. Arról nem is beszélve, hogy

Twitch, számokban

A 2015-ös esztendő megdöbbentő számokat produkált a csatorna életében: összesen 241,441,823,059 percnyi élő adás ment le (ami nagyjából 460 ezer évnek felel meg), a rekord nézőszám pedig 2,098,529 fő volt egy időben, mégpedig 2015. augusztus 23-án, amikor egy nap zajlottak az ESL One: Cologne, és a League of Legends észak-amerikai döntői. De nemcsak az esport, hanem a jótékonysági akciók is kiemelt szerepet töltenek be az oldal életében: az Extra Life 7 millió, a Games Done Quick 2,8 millió, a Gaming for Good csapata pedig 1,3 millió dollárt kalapozott össze különféle szervezeteknek. És még azt mondják, hogy ez csak egy játék.

Néhány gyakorlati tanács

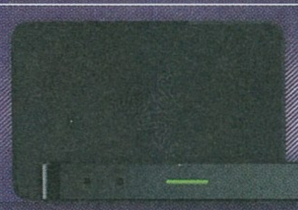
- Légy rendszeres! Ha kiszámítható, előre meghatározott időpontban és hosszban közvetítesz, ami még egybe is esik egyes időzónák csúcsidejével (késő délutántól késő estig), jobb eséllyel számíthatsz nézőkre, mint mondjuk egy vasárnap déli közvetítésnél.
- Építsd fel a közösséged! Keress mindig új lehetőségeket, hogy minél több emberhez eljuthass, akik aztán továbbadják a neved, a csatorná(i)d hivatkozását. Még jobb, ha van egy pont amiből kiindulhatsz, például van egy olvasott blogod, vagy széles ismerősi köröd.
- Maradj egyedi! Ne próbálj másokat utánozni. Találj egy szerepet, amiben jól érzed magad és nem erőltetett. Hátrányaidat akár előnyödre is fordíthatod, ha tudsz magadon viccelődni. Az sem baj, ha nem vagy profi játékos, de persze nyilván nem árt, ha valamiben igazán jó vagy. A cél az, hogy a közönséged jól szórakozzon. Ha emellett még te is elemedben vagy, akkor tényleg van esélyed arra, hogy befutott sztárrá válj.
- Tegyél benyomást! Egy jó nicknév, amit könnyen meg lehet jegyezni és egy kontrasztos ikon (thumbnail) szintén sokat segíthet abban, hogy felhívd magadra a figyelmet vagy hogy könnyebben megtaláljanak újra azok, akik csak belepillantanak az adásodba.
- Beszélj sokat! Még akkor is, ha senki sem figyel, tartsd szóval a nézőidet. Akármilyen idétlennek tűnik is néha, a nézők számára fontos, hogy szóval tartsd őket. Szintén ide tartozik a kapcsolatépítés a nézővel. Reagálj mindenre, amire csak tudsz, és mindig név szerint köszönd meg, ha feliratkoznak a csatornádra vagy támogatják azt adományozással. Nem csak azért, mert így illik, hanem mert vannak, akik azért, hogy a nevüket hallják egyenes adásban, hajlandóak egy kisebb összeget áldozni.
- Ne add föl! Senki sem lett egyik pillanatról a másikra ismert. Nem ritkán hosszú évek kemény munkája van abban, hogy valaki a csúcsra, de legalábbis előkelő helyre tornázza fel magát. Ha eléggé komolyan gondolod és kitartó vagy, elérheted a célod, és ha már biztos vagy a dolgodban, akár főállásként is folytathatod.

Digitalizáló eszközök

Razer Ripsaw

A HDMI ki- és bemenetre és 1080p/60fps felvételi minőségre nincs panasz. De összehasonlítás után tagadhatatlan: a Ripsaw pár apróságtól eltekintve teljesen megegyezik az Avermedia Live Gamer Extreme-mel. Ja, és szoftver nem jár hozzá, csak az OBS és az Xsplit kap ajánljást. Ejnye.

Ár: ~55 000 Ft (180 €)



Avermedia ExtremeCap U3

Kissé hiányos csatlakozási lehetőségei miatt – csak bemeneten van HDMI, kimeneten USB3.0 az egyetlen lehetőség – nem olyan rugalmas, de ettől eltekintve képes 1080p/60fps minőségű rögzítésre. Ha kicsit drágálod az árát, akkor alternatívaként ajánljuk a Live Gamer Portable-t, amit a szerkesztőségben is használunk.

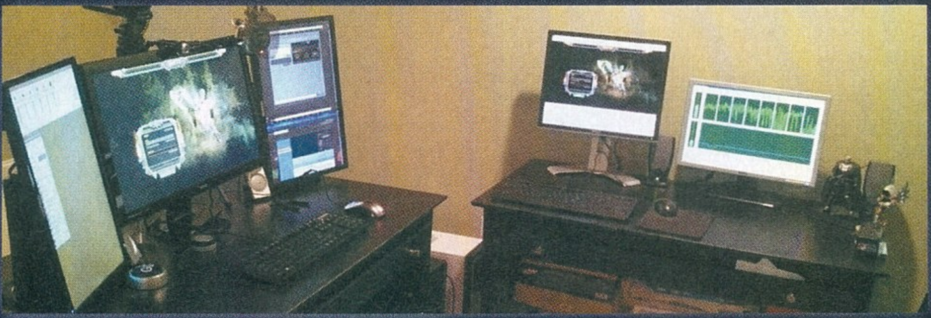
Ár: ~50 000 Ft (160 €)

Elgato Game Capture HD60

Mint nevéből is kitűnik, ez a kis kütyü is könnyedén veszi az 1080p/60fps akadályait. A HDMI ki- és bemenet, valamint saját streaming szoftver is alapfelszereltség. Méretes bufferébe akkor is rögzít, ha nem adsz rá külön parancsot, így garantáltan nem mulasztasz el egy pillanatot sem.

Ár: ~60 000 Ft (190 €)

ez egy újabb eszköze a szórakoztatásnak. Hiszen itt erről van szó, nem elég játékosnak lenni, szórakoztatni kell. És ezzel már rá is kanyarodunk pár gyakorlati jó tanácsra, megfigyelésre és tapasztalatra, amit befutott youtuberektől és Twitch.tv-sektől szemezgettünk össze, hogy egy csokorba gyűjtve átnyújtsuk nektek (lásd még keretes anyagunkat a baloldalon).



A MOCSKOS ANYAGIAK

Egy dologra viszont még nem válaszoltunk. Ez a kérdés foglalkoztatja a legtöbb játékost és kezdő streamert: „Hogyan is lehet ezzel pénzt is keresni?". A Twitch.tv-nél maradva először is partneri viszonyba kell kerülni az oldallal, amihez meghatározott feltételeknek kell teljesülniük: heti három alkalommal kell közvetítened, adásonként átlagosan 500 feletti nézőszámmal.

Másik alternatívaként a YouTube-on videónként átlagosan 15 000 feletti megtekintést és 100 000 feliratkozót összeszedve szintén adott a lehetőség. Ha ez megvan, akkor beszúrhatsz reklámokat az adások alatt, megnyílik a csatornádra feliratkozás, és ha rendelkezel PayPal fiókkal, még egy adományozás gombot is kaphatsz csatornádra.

Ez utóbbinál egyértelmű, hogy mire való. Minimum 5 dollárral támogathat bárki, akinek tetszik a műsorod. Ez az összeg csak a tied, míg a feliratkozásnál ugyanezért a pénzmagért 50/50 arányban osztozol a csatornával. A befizetés után egy hónapig a feliratkozó értesítést kap arról, ha adásban vagy, illetve további extrák mellett egyedi emodzsiikat adhatsz, vagy csak feliratkozóidnak streamelhetsz. A reklámoknál minden ezredik, azokat tényleg megtekintő, adblockert nem használó néző után fizetnek. Ha elég népszerű és elég nagy a csatornád, akkor esélyes, hogy egy nagyobb szponzor is felfigyel rád, ami pedig már igen komoly dolog, az elérhető legjobb bevételi lehetőség.

Ez persze nem egyszerű feladat, de korántsem lehetetlen. Bármennyire is magasnak tűnik a léc, kitartással és elszántsággal akár extra bevételre is szert tehetsz csupán azzal, hogy játszol.

NAGY ERŐ, NAGY FELELŐSSÉG?

ASUS ROG G752

[ÍRTA CHROMO] **Az idén tízéves ROG család nem csak perifériákban, hanem noteszgépekben is igyekszik az élre törni. A januári számunkban tesztelt, nem kicsit futurisztikus GX700 azonban csak egy vadhajtása az impozáns vérvonalnak. A többek számára elérhető, kisebb testvér G752 az igazi éllovas, bár való igaz, hogy az extrémitás morzsái nélkül valahogy már nem esik le tőle az állunk.**

A gamer notebookok kezdenek beleesni abba a hibába, amit az okostelefonok és a táblagépek esetében is elkövetnek a gyártók: lassan teljesen egyformává válnak, legfeljebb a márkahűség fogja eldönteni, ki melyiket preferálja inkább. Ideig-óráig lenyűgözik a vásárlót a különböző extrák, úgy, mint a teljesen felesleges 4K-monitor vagy a Netflix korában a kihasználtságtól előbb-utóbb beporosodó BD-olvasó. Azonban minden csoda három napig tart, és ha nem reformálják meg alapjaiban ezt a termékkategóriát, akkor idővel elég lesz ctrl+c / ctrl+v bemásolni a PC Guruba egy előző havi tesztet, mert nem lesz értelme megizzasztani az egyre újabb, de tulajdonképpen változatlan masinákat.

„NEM A TE HIBÁD"

Persze ezzel nem azt akarom mondani, hogy az ASUS G752 rossz vétel lenne. Sőt ellenkezőleg: a ROG-termékcsalád 10. évfordulóját ünneplő gyártó egy minden téren korrekt, és a lehető legjobb alkatrészekből összerakott gépet készített, ami egyébként nagy vonalakban megegyezik a bevezetőben is emlegetett GX700-zal. Egyedül a videokártya jelent visszalépést, elvégre ott egy majdnem asztali szintet hozó GTX 980-nal sokkoltak bennünket a mérnökök, itt viszont be kell érnünk az M-változattal, ami nyilván nem olyan erős, ráadásul a vízhűtés által lehetővé tett tuning is kiesik a képből. Ez azonban mind csak cukormáz volt az 1,4 milliós masinán, nélküle is teljesen vállalható, mi több, jó gamer notebook maradt a G752.

AZ ASUS JELENGENERÁCIÓS ÜDVÖSKÉJE KIFEJEZETTEN HARAPÓS VADÁLLAT, MÉG ÚGY IS, HOGY JELENTŐS FEJLŐDÉST NEM TAPASZTALUNK.

Aki nem olvasta a januári tesztet, és lusta visszakeresni a magazint, annak álljanak itt az alapok! Egy csúcskategóriás Skylake-processzorral, 8 GB RAM-mal és a már említett GTX 980M-mel felszerelt notiról van szó, már ami a tesztpéldányt illeti. A bolti kiszerelés ötféle lehet, a csúcson a Core i7-6820HK CPU-s, 64 giga RAM-os, 980M-es szörnyeteg foglal helyet, közel egymillió forintos áron. A legolcsóbb modell félmillió alatt van, korábbi, de szintén i7-es CPU-val és 970M-mel – azért ezzel is el lehet játszogatni. A nálunk járt változat tehát leginkább a csúcsverzió specifikációihoz közelített, és meg kell hagyni, hogy hozta az elvárható teljesítményt. Ezen az árszinten az a minimum, hogy minden játék fusson Full HD-ben, legalább magas, de inkább maximális grafikai beállítások mellett.
Az anyagminőség is a GX700-at juttatja eszünkbe. A gép teste fémből készült, belül prémium műanyaggal találkozunk, a billentyűzet rendben van, a csatlakozók száma és eloszlása pedig szintén elégedett bólintásra késztet. Csakúgy, mint a 17,3 colos kijelző: a 1080p-s IPS panel most is remek képet ad, ráadásul G-synces, azaz a beépített VGA képes rá, hogy hardveresen tűntesse el a képtörést. Ez különösen multiban jön jól, ennyire még sosem volt folyamatos a Battlefield vagy a CoD. Összefoglalva tehát, minden rendben van.

AZÉRT ELJÁTSZUNK

Ami a külsőt illeti, az ASUS követte a régi iskolát, azaz most is egy erőszakos, látványos gépet kapunk, amit elővéve az iskolai menzán, tuti, hogy a legjobb csaj pattan az ölünkbe. A fémborítás masszív, védi a gépet az ütődésektől, és még a karcolódást is jól viseli – note to self: jegygyűrűvel ne vizsgálj gamer notit! Ezenfelül baromi szép is, főleg, hogy a gép hűtését ugyanolyan piros színnel festette le a

ASUS ROG G752 TESZTEREDMÉNYEK

Játék címe	Min. Fps	Max Fps	Átlag Fps
Ashes of the Singularity	40,13	52,90	44,20
Company of Heroes 2	42,15	67,04	53,68
GRID Autosport	52,23	84,22	70,21
Hitman: Absolution	60,40	92,30	80,05
Metro 2033 Redux	27,48	67,86	35,21

gyártó, mint a GX700 esetében. Az egészről süt, hogy drága mulatság, és akkor még nem is játszottunk. A teszteredményekért tessék megnézni a mellékelt táblázatot, itt most elsősorban a felhasználói élményt vesézzük ki. A G752 zajos, de nem annyira, mint a vízhűtéses bratyó. Cserébe végig hűvös maradt a fedele, egyedül hátul és alul melegedett fel, ám nem olyan nagyon, hogy egy percig is elgondolkodjunk egy esetleges alternatíván.

Külön dicséretes a RAM bővíthetőségének lehetősége. A gépbe összesen 64 GB-nyi modult pakolhatunk, ez bőven elegendő az üdvösséghez, akár komolyabb grafikus szoftverek használata során is. Súlyra a gép 4,4 kilogramm, ami nem kevés, a konkurens masinák között akadnak könnyebbek, bár az a fél kiló ide vagy oda végső soron mindegy. Főleg, hogy ezeket a notikat senki nem cipeli magával csak úgy, általában kocsival, bőröndben hurcolja az ember, már ha egyáltalán valaha elmozdítja az íróasztalról, ugye. Ami a beépített hangszórókat illeti, remekül elfedik a ventilátorok hangját, és úgy általában jól szólnak, bár azért nem árt a géphez beszerezni egy jobb fejhallgatót.

Egyetlen olyan pontja van a gépnek, amit nem értünk, és az az akkumulátoridő. Megszoktuk már, hogy a klasszikus felépítésű telepek egy játékra szánt eszköz esetében csak 2-3 órás üzemidőt biztosítanak, az ASUS szörnyetege azonban jó, ha 1 órácskát eldöcög valamilyen erőforrás-igényes szoftver futtatása mellett. Oké, ezeket a vasakat tényleg rendkívül ritkán cipeljük, vagy ha mégis, automatikusan egy hálózati csatlakozót keresünk a bekapcsolásuk előtt.

De ettől még jó lenne, ha tovább bírná a strapát a G752, főleg, hogy a GX700 is el-elpöfékelt a tuningplatform nélkül 1,5-2, sőt videók esetén 3 órát. Ráadásul a Skylake processzorok teljesítményfelvétele már korántsem olyan nagy, mint az előző generációs Intel CPU-ké volt, szóval ez most tényleg nagy talány. Simán lehet persze, hogy a nálunk járt változattal volt valami gebasz, mert azért a 6 cellás, 93W-os telepből ennél többet nézünk ki. Mindezek ellenére tény: a G752 hozza az elvárhatót, azaz jól mutat, erős, és úgy általában jó érzés játszani vagy dolgozni vele. Épp csak a szükséges plusz hiányzik, ami miatt az ember szemöldöke a homloka közepéig szaladna.

HOVA TOVÁBB?

És ez itt a nagy bökkenő: bár egy jó notebookról van szó, ami tényleg minden játékkal elbír, mégsem merem azt mondani, hogy tessék, itt van egy kerek misi, sőt még egy, mert a gyereknek is viszek egyet, hadd játsszon. Az újdonság ereje ugyanis nagyon hiányzik – és nem, annyi nem elég, hogy kevesebbet fogyaszt a gép, vagy egy picit halkabb, mint a G751 volt. Az ASUS-nál is érezték ezt, nem véletlenül mutatták be a GX700-at, majd adták oda tesztre még hamarabb: az volt a csillogó, új játékszer, az eljövendő kor előszele, amidőn nem kell már aggódni a túlmelegedés vagy a notikba szánt komponensek gyengébb teljesítménye miatt.

Vízhűtés nélkül viszont valahogy minden olyan snassz. Főleg, hogy a 9xx-szériás Nvidia-chipek még csak most kerülnek lecserélésre. Mire ti ezeket a sorokat olvassátok, már minden bizonnyal hivatalosan is bemutatkoztak a Mr. Torgue kolléga által, a „Hardverhírek” rovatban bemutatott új, Pascal architektúrás VGA-k. Na, ezekkel újra vizet fakaszthatnak a gyártók, köztük az ASUS is. Ismét lehet majd kísérletezni mindenféle vadságokkal, bedobni az ötletalapba a folyékony nitrogénes hűtést, esetleg a dupla videochipes megoldásokat. Akik tehát kicsit türelmesebbek, várjanak: jövő ilyenkor sokkal jobb, újabb, teljesebb gamer notikat vehetnek majd.

ASUS ROG G752 TESZTMODELL SPECIFIKÁCIÓI

Processzor	Intel Quad Core i7-6820HK 2.7GHz – 3,6 GHz
Memória	64 GB DDR4 2400 MHz
Videokártya	nVidia GeForce 980M 8GB DDR5
Kijelző	17.3" 16:9 IPS FHD (1920x1080) G-Sync
Háttértár	128GB SSD; 1TB HDD (7,200rpm)
Optikai meghajtó	6x Blu-ray/DVD olvasó
Hálózat	802.11ac Wi-Fi, Bluetooth 4.0
Csatlakozók	4 USB 3.0, HDMI, mini splayPort, 1 SD kártya
Akkumulátor	6000 mAh
Dimenziók	463 mm x 333 mm x 23,4 mm
Súly	4,4 Kg
Garancia	3 év
Operációs rendszer	Windows 10 Home 64-bit
Audió	Sztereó hangszórók, beépített mélynyomó
Ár	Kiszereléstől függően cirka 450,000-1,000,000 Ft

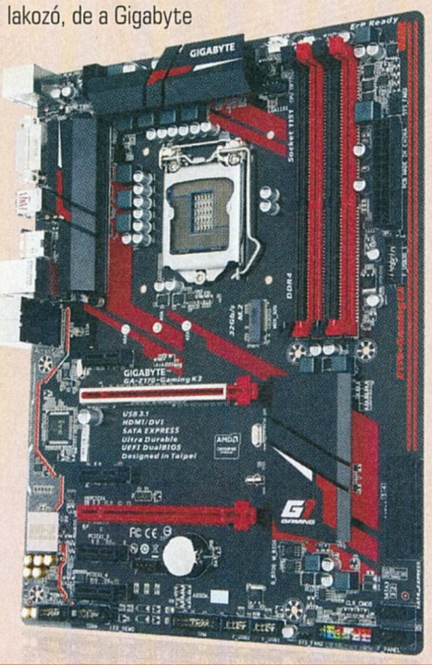
GIGABYTE Z170-GAMING K3 ALAPLAP

[ÍRTA CHOCHO]

A gamer alaplapok versenyében előkelő helyen áll a Gigabyte, ez pedig elsősorban annak köszönhető, hogy a cég minden árszegmensben kínál valamilyen megoldást. A Z170-Gaming K3 a 40 ezres, úgynevezett felső-középkategóriában foglal helyet, és végső soron mindent tud, amit egy jó alaplapnak illik.

MINDEN EGY HELYEN

Már párszor leírtuk, de mitől is lesz egy alaplap „gamer"? Nos, általában a kinézettől, a körítéstől. Ezeket megpakolják minden hasznos és haszontalan földi jóval, az árkategóriától függően. A K3 sem kivétel: jó példa erre a Gigabyte saját audio megoldása, az AMP-UP, ami a gyártó szerint minden egyéb integrált eljárásnál jobb hangzást eredményez. Ezt letesztelni persze szinte lehetetlen, de attól még tény, hogy az átlagos integrált hangkártyához képest ez a rendszer sokkal jobb hangminőséggel kecsegtet. Ez akkor lehet fontos, ha van egy normális vagy középkategóriás fülesünk, de hangkártyára még nem szeretnénk pluszban költeni. Amitől viszont nem biztos, hogy beájulunk, az a „mindennél sebesebb hálózati kártya". Ez jól hangzik, és még a tesztek szerint is kiválóan szerepel, de a legtöbb játékosnak nem az alaplapja okozza majd, hogy laggol a CS:GO. Az Intel Z170-es chipnek hála az alaplap a legfrissebb, 1151-es foglalatot kapta, tehát Skylake processzorok társíthatóak hozzá, vagy majd a jövőben érkező Kaby Lake-ek. Ramslotból 4 db található a felületén, ezekbe természetesen DDR4-es modulokat pakolhatunk, legfeljebb 64 gigabájtnyit. PCI-E x16-ból 2 darab, x1-ből 4 db jut osztályrészül, SATA3-ból 6, Expressből pedig 2. USB-ből összesen egy tucat található a Gigabyte üdvöskéjén, ezekből 6 3.0-s, 2 pedig már 3.1-es. Manapság végre elkezdett terjedni a Type-C csatlakozó, de a Gigabyte



kompatibilitási okokból egyelőre maradt a jól bevált Type-A-nál (a szokásos téglalap). Kár, az egyik lehetett volna C-s is, csak mert miért ne. A többi, kevésbé izgalmas csatlakozóval nem untatom a nagyérdeműt. Legyen elég annyi, hogy ezen az alaplapon tényleg minden fontosabb dolog megtalálható, sőt még a kevésbé fontosak is.

PC GURU AJÁNLOTT

NEM CSAK JÁTÉKRA

Amennyiben tehát olyan deszkát keresünk, amin minden rajta van, akkor a K3 bizony jó választás lehet, mert megfelel ennek a kritériumnak. Ráadásul ahhoz képest, hogy Z170-es chipes, nem is olyan drága. És még jól is néz ki, főleg, ha olyan házba építi be az ember, amiben a vezetékezést el lehet rejteni a hátlap egy külön erre a célra kialakított részébe. Összefoglalva tehát egy kiváló alaplappal van dolgunk, amit tényleg ajánlunk, mert minden bizonnyal tartós alapköve lesz egy igazi játékos konfigurációnak.

Eszköz: **alaplap**
Info: **http://hu.gigabyte.com/**
Ár: **kb. 40 000 Ft**

PRO	KONTRA
– remek felszereltség – jól néz ki – nem túl drága	– nincs igazán

VITRINBE VELE!

ASUS ROG SPATHA

[ÍRTA DREAMER] **Ha azt mondom, ASUS, a többség minden bizonnyal rávágja, hogy notebook. Most azonban más vizekre evezünk, nevezetesen a perifériák tengerére, ugyanis a ROG-széria új taggal gazdagodott. Köszöntsétek a csúcskategória újonnan megkoronázott királyát!**

A 2015-ös Computexen mutatták be az Asus ROG-szériájának legifjabb luxustermékét, a Spathát. Markáns kialakításával és hasonlóan kimagasló árával már első ránézésre is kitűnt a tömegből, nyugodtan kijelenthetjük hát, hogy azoknak készült, akik nem félnek nagyot álmodni és befektetni. De mégis mi az oka a sokak számára elrettentően magas árnak?

KEZDJÜK AZ ALAPOKTÓL

A Spatha követi a ROG-termékek dizájnját a szögletes formákkal és a már védjegyükké vált Maja mintázattal. Érdemes kiemelni, hogy a ma már megszokott bordázás helyett az ASUS ezekkel a tekergőző formákkal díszítette fel az egér ALPS görgőjét is. Robosztus méretéből adódóan a termék nehezebb a megszokottnál (137 x 89 x 45 milliméteres, 175 grammos), ám ezt a „hibáját" ellensúlyozza pompás, ergonomikus kialakítása. Tökéletesen passzol minden kéztípushoz, legyen az kicsi, közepes vagy az átlagosnál nagyobb. Az egértest magnézium ötvözetes vázának színe valahol a fekete és a mélyszürke között helyezkedik el. A sötét külsőt a három egymástól független zónában elhelyezett RGB LED-ek teszik látványossá, melyek a görgőnél, a test baloldalán és a farnál találhatóak. Ezek árnyalata és pulzálásuknak tempója szoftveresen állítható.

Nyomogatnivalóból sem lesz hiányunk, ugyanis 12 darab programozható gomb került az egérre, kifejezetten az MMO-k szerelmeseinek. A test baloldalán ezekből 6 darabot találunk egy brancsba tömörítve, a maradék 6 pedig az orr-részen talált otthonra. A két főgomb megerősített Omron D2FC-F-7N kapcsolókkal érkezik, de igény szerint ezek cserélhetőek bármilyen más Omron darabra, illetve a mellékelt D2F-01F párocskára. A testreszabhatóság mellett természetesen makrók beállítására és használatára is van lehetőségünk, valamint 5 darab profilt raktározhatunk el a belső memóriában.

A VELEJE

A Spatha ereje azonban nem a kialakításban vagy a színes fényekben rejlik. Az ASUS azzal a reménnyel indította útnak a kis cincogót, hogy piacra dobhatja a világ első optikai egerét, amely vezeték nélküli is képes megállni a helyét, mármint a profi játékosok világában. Ehhez az egeret egy ADNS-9800-as lézeres optikával látták el, aminek felbontása 8200 DPI, követési sebessége 150 IPS, a gyorsulást pedig 30 G-ig képes követni. A zsinórfüggetlenség szerencsére teljesen opcionális, tehát azok, akik ragaszkodnak a hagyományos megoldáshoz, szintén jól járnak a Spathával. Az egér egy USB kábellel közvetlenül a számítógéphez csatlakoztatva közel ugyanazt az élményt nyújtja, mintha vezeték nélkül szeretnénk használni.

Ehhez a csomagban két darab kábel is található: egy 1 méter hosszú gumis és egy 2 méteres fonott bevonatú. A beépített akkumulátor USB csatlakoztatása esetében magától értetődően automatikusan töltődik. Különösen jó hír, hogy a vezetékes használat csupán némileg tér el a huzalfüggetlen megvalósítástól. A Spatha akár 2000 Hz-es polling rate-re is képes, míg wireless módban 1000 Hz a csúcs.

A belső akkumulátorára sem lehet panasz, egy feltöltéssel nagyjából 8 órán át üzemelt nálunk gond nélkül. A drivert használva egyébként még azt is beállíthatjuk, hogy jelezze, ha a Spatha ereje fogytán van, és energiaszintje 50-30-20% alá esik.

MEGLEPŐEN ZSENIÁLIS

Habár véleményem szerint az oldalsó gombok kialakítása hagy kívánnivalót maga után (játék hevében formájuk és elrendezésük végett ezeket nehéz megkülönböztetni egymástól), illetve megesett, hogy hosszú tétlenség után az egér megfeledkezett magáról és többszöri kérlelés ellenére sem akart működőképes állapotba pattanni, ezek az apróságok betudhatók a frissítés előtt álló szoftvernek. A Spatha tehát remek választás azoknak, akik megengedhetik maguknak a vételt. Bár az ára horribilis, mégis ajánlott termék, hiszen a vezetékmentes egerek közt kiemelkedő technikai paraméterekkel rendelkezik, nem laggol, kényelmes, és persze látványos. Nyilván nem hétköznapi felhasználásra tervezték, az árazást is ehhez mérve tessék vizsgálni!

Eszköz: **egér**
Info: **www.rog.asus.com**
Ár: **52 000 Ft**

PRO	KONTRA
– remek dizájn	– az oldalsó gombok
– a vezeték opcionális	– kegyetlenül drága
– minden kéztípushoz ideális	

írta: Chris

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Hűha! Mikor már komolyan azt hittem, kénytelen leszek bezárni a „rendelőmet", mivel olyan kevesen kerestek fel ügyes-bajos gondjaitokkal, gyorsan összekaptátok magatokat és írtatok egy csomó levelet. Köszönöm szépen! Legközelebb viszont ki ne felejtsétek az ingyenes nyaralás kuponokat, a csokit, a sört, és Chocho, te mit is kérsz? *(Egy ku... izé, jó kocsit! – Chocho)* Na azt se! Most pedig jöjjön, aminek jönnie kell: itt a Levrov 1578. száma!

EGY MÁSIK VÉLEMÉNY

Kedves Chris! Jó pár éve szokásommá vált, hogyha tehetem, megveszem a magazint. Ki is alakult bennem már egy tipikus olvasási sorrend, ami a következő: végiglapozom a lapot és megnézem, milyen cikkek vannak benne, és hogy egyes játékok milyen százalékos értékelést kaptak, majd ezután elkezdem elolvasni az írásokat. Most a márciusi szám esetében is így történt, ahol észrevettem a kis másvélemény dobozt a Far Cry: Primal tesztjénél, és ez gondolkodóba ejtett. Egész eddig úgy gondoltam ezekre az értékelésekre, hogy „a Guru ezt írta, tehát ez így is van", de rá kellett jöjjek, hogy nyilván ti sem értetek egyet mindenben. Az érdekelne igazán, hogy amikor egy játék odakerül valakihez tesztelésre, akkor a tesztelő arról a bizonyos végső százalékról maga dönt, ezzel egymaga képviselve a szerkesztőséget? Vagy előfordul olyan eset, hogy amennyiben többen is játszották ugyanazt a játékot, akkor több ember véleménye alapján születik meg az eredmény? Persze sokan úgy gondolják, hogy nem igazán fontos a százalék, de azért én általában az alapján lövöm be, hogy érdemes e a játékért pénzt kiadni. Maga a másvélemény doboz pedig egy nagyon jó ötlet, szívesebben látnék több hasonlót. Üdvözlettel, **HUSZÁR MÁTÉ**

Nagyon szuper kérdés, régóta szerettem volna már erre válaszolni. Ugye milyen hasznos, ha magunknak írunk levelet? Jaj, miket beszélek, ilyet mi nem csinálunk (még!). ***(De... de... ezt nem én írtam?! – Chocho)*** **Ez viszont tényleg egy olyan téma, amit szeretnék hosszasan kifejteni, csak hát nem fogok, mert mennem kell nyaralni. Szóval másvélemény dobozt akkor szoktunk tenni egy cikkbe, ha legalább pár másik cikkírónk is játszott az adott játékkal, ez pedig nem túl gyakran történik meg. Ilyenkor körbekérdezünk mindenkit, hogy ki mit gondol róla, ők pedig örömmel elmondják ugyanazt, amit a cikkíró is leír. Szóval annyira nem is nagyon mások azok a másvélemények. Tesztelés közben pedig sokat szoktunk beszélgetni a játékokról, és ilyenkor kiderül, hogy mennyire hasonló vagy különböző a véleményünk. Megvitatjuk, hogy például a Division képesség-rendszere jó vagy rossz, vagy, hogy a Far Cry legújabb része mennyivel több, mint az előzők voltak. A végső vélemény megalkotását viszont mindig a cikkíróra bízzuk, mivel ő játszik a legtöbbet a játékkal (sajnos nem mindenki tud mindig, mindent kipróbálni). Nem akarok nagyképűnek tűnni, de nálunk tényleg csak olyanok írnak cikket, akiknek a véleményében már bízunk, ezért minden cikkünk a szerkesztőség véleményét tükrözi. Bízunk a másik szakértelmében, tapasztalataiban, ezért csak nagyon-nagyon ritkán kérdőjelezzük meg a másikat.** ***(Na, egy picit ideokoskodok, mert a tesztrovat hozzám tartozik. ☺ Szóval ez úgy megy, hogy az adott kritika a cikkíró véleménye: ha ő azt mondja, hogy a Call of Battlefield 5: Epic Warfighter jó játék, és ezt a cikkben meg is indokolja, akkor hiszek neki. Inkonzisztens véleménynyilvánítás esetén pedig egyeztetek vele, aztán kiagyaljuk, mennyit is ér az adott játék. – Chocho)***

ANYA VESZED?!

Üdv! Talán egy hónapja történt velem, de úgy érzem, minden játékostársam érdekében muszáj vagyok megosztani ezt a történetet. Biztos nem én vagyok az egyetlen ***(De! – Chocho)***, akinek a barátai vagy akár rokonai, esetleg családtagjai között van olyan személy, aki szerint a játékok csúcsa a Farmville, és ahhoz hasonló alkalmazások. Nos, nekem édesanyám volt erről holtbiztosan meggyőződve nagyon sokáig. Sokszor próbáltam meggyőzni, hogy vannak más játékok is, amikkel lehet játszani, de sosem sikerült. Rengetegszer vitatkoztam vele erről és már a milliomodik beszélgetésünk közepén voltunk ***(Ácsi-ácsi... értette ő szerintem, csak nem érdekelte! Nagy különbség. – Chocho)***, amikor eszembe jutott a végső érv, amivel végre padlóra küldhettem őt. Előhozakodtam egy játékkal, és ezzel egy felsőbb szintre emeltem a horror iránti rajongását: megmutattam neki a Layers of Feart ***(Böjti, te írtad ezt? – Chocho) (Csak jó az ízlése. – Böjti)***. Megvettem, leültettem elé, felcsavartam kicsit a hangerőt, besötétítettem a szobát, majd balkezének ujjait a mágikus WASD kombinációra tettem, jobb kezét pedig az egérre, hogy ismerkedjenek, majd elindítottam a játékot. Eleinte persze csak körbe-körbe forgott, azt sem tudta, merre van a fent és a lent, de hagytam, hogy kalandozzon. Azok a csillogó, csodáló szemek! Azok a kis kiabálások, amikor megijedt! Azok a pillanatok, amikor összerezzent! Azok a másodpercek, amikor állt a fallal szemben és nem mert megfordulni, mert tudta, történik mögötte valami! És az a pillanat, amikor játék közben megszólalt a telefonja, ő pedig messzire hajította ijedtében! Akkor már tudtam, hogy nyertem. Mondanom se kell, egy ültő helyében végigvitte és közben beismerte, hogy igazam volt. Ezután persze megkérdezte, hogy van e még valamilyen hasonló játékom, ami után a következő megálló az Amnesia és az Outlast volt. És hogy mi a tanulság ebből? Az, hogy mindig van remény. Csak meg kell találni a megfelelő művet, ami felkeltheti a másik fél érdeklődését. Ne adjátok fel! Üdv, **NEAR**

De szép dolog is a család, a szeretet, és a... és a vér, ami beteríti a falakat, miközben sikoly tölti meg a folyósokat. ***(Átlagos jelenet az életemből. Nem, minden rendben velem, nem kell aggódni. – Böjti)*** **Imádnám nézni, ahogy egy kezdő játékos első lépéseit teszi egy horror-játékban, csak hát az szendvics nem készül el magától, ugye!!! Meg kell hagyni, remek választás volt részedről a Layers of Fear, de gondolom már sejtetted, hogy azzal nem lőhetsz bakot. Nagy szerencséd, hogy anyukád szereti a horrort, sajnos nem sok embert ismerek, aki képes végignézni egy horrorfilmet, vagy örömmel ülne be bármelyikre a moziba.** ***(Végül is csak melletted ül az ország egyik legnagyobb horrorrajongója. – Chocho) (Majd mindjárt fogom a bozótvágómat és elbeszélgetek vele. – Böjti)*** **Nem mintha olyan nagy választék lenne ezekből. Jó ötletet adtál. Ha hazamegyek, ugyanezt kipróbálom az én kedvesemmel is, aki évek óta Farmville-függő. Már közös farmunk is van, amit együtt építgetünk immáron 5 éve. Azért közös, mert akkora már, hogy egyedül nem bírja szegény a munkát. Ennél szánalmasabb már nem igazán lehetek, ugye? Jó, akkor most már bevallhatom, hogy nekem is volt saját farmom.** ***(Ajánlom édesanyádnak az Amnesia első részét, de szigorúan mobilmentesen! – Chocho)***

Itt egy újabb hiba,
nesze neked liba.
A papír viszont fontos,
maradok ezért Guros. ***(Neee, ez nagyon fájt! Chris, hagyd abba a rímelést... - Böjti)***

Kedves Chris és Gurusok! Idestova több mint 15 éve olvasom a PC Gurut. Nem tudom észrevettétek e, de sajnos nekem egyre inkább feltűnik, hogy az elmúlt időszakban

mind az újságban, mind az online felületen megszaporodtak az elgépelések, helyesírási hibák. Persze, egyértelmű, hogy aki dolgozik, az néha hibázik, ez természetes. Na de ennyit?! Erre igazán oda lehetne figyelni. Nemrégiben kaptam ajándékba egy számot a konkurens magazinból. Kíváncsian hasonlítottam össze ezeket az elgépeléseket, és abban sokkal kevesebb hibával találkoztam, tehát nem lehetetlen ügyelni rá. Mondhatnátok, hogy ha az tetszik jobban, miért nem azt veszem azt, de azt viszont nem szeretném. Az ő magazinjuk anyagminősége (a papír tapintása, vastagsága, stb.) jóval gyengébb, mint a Gurué. Egy PC Gurut, ha kibontok a csomagolásból, annak egy semmihez nem hasonlítható fantasztikus illata, tapintása van, ami a konkurenciánál teljesen hiányzott. Ezért kérlek, figyeljetek arra, hogy ne rondítsák nyomdahibák az egyébként kiváló tartalmat, hogy ne csak az újság illata tartsa nálatok az olvasókat.

Üdv, **SZÁZ DÉNES** - Egy régi olvasó

Most nem látjátok Chocho arcát, miközben olvasásra átküldtem neki ezt a levelet, de higgyétek el, nem szép látvány. Vöröslik, gőz jön ki a füleiből, és hangos, sivító hangot ad ki magából. Böjtivel mi már az asztal alatt vagyunk, a hullánkat majd valaki kaparja össze a Doom megjelenése után – akkor már biztonságosan bejöhet az irodába. Hagyom is, hogy ő válaszoljon neked:

Kedves Dénes! Először is köszönjük a leveled, minden visszajelzés számít nekünk. Ugyanakkor szerintem nincs igazad: az újságban az utóbbi fél év során épp hogy csökkent az elgépelések száma. Meg lehet számolni. Ami a „konkurens magazint" illeti, eleve kevesebb szöveggel dolgoznak, illetve ha hiszed, ha nem, az ő papírjuk a miénkkel közel azonos minőségű – amire te gondolsz, az szerintem az egyedi külalak, illetve az ebből fakadó több festék. A weboldalt egy másik csapat csinálja, jelenleg is épp átalakítások zajlanak arra felé, dolgozunk az ügyön. Ami viszont az újságot illeti: annál nem véletlen, hogy mondjuk a 10 évvel ezelőttinél több sajtóhibát tartalmaz. Akkoriban csak a tördelésre, a korrektúrára és az olvasószerkesztésre is külön-külön, teljes állású emberek ültek a szerkesztőségben. Mellettük pedig voltak rovatvezetők (egyszerre 4-5 akár), grafikusok is. Most mindössze négy aktív újságmunkás van – ennyivel nem lehet csodát tenni. Kriszta, a korrektorunk így is ezerrel olvassa a cikkeket, Böjti pedig, aki a rovatai mellett az olvasószerkesztést is vállalja, olyan sokszor rágja át a magazint, hogy fejből tudja a cikkeket. Reméljük, hogy velünk maradsz, és hogy amennyiben további hibákat találsz, elküldöd nekem ide őket: chocho@pcguru.hu. Sokat segít, ha pontosan tudjuk, hol és mit hibáztunk, hogy kielemezzük őket, és tanuljunk belőlük.

STRESSZ? MILYEN STRESSZ?!

Szia Chris és szia Chocho! Ma hallottam a rádióban, hogy a legrosszabb munka a világon fizetés, munkaidő, stressz és egyéb tekintetekben az újságírói pálya. Utánuk jönnek a favágók. Tényleg, nem gondoltatok még arra, hogy favágónak álltok? ***(Nem mondasz hülyeséget, telepítem is a Forestry 2017-et, ha már a könyvtáramban van. – Böjti)*** A kérdésem az lenne, hogy rátok, mint gamer újságírókra mennyire jellemző ez? Mert szerintem azért nem lehet olyan stresszes, ennek levezetésére úgyis ott van neked Chocho. Ne értsétek félre, mert nagyon szeretem az írásaitokat, különösen McMacko írásait, hardvercikkek közt pedig Chocho anyagait imádom. Csak kíváncsi vagyok, hogy mit gondoltok erről és hogy valóban ilyen stresszes e a munkátok.

Olvasótok, **MÁTÉ**

Nem mindegy, hogy ezt a kérdést pontosan kinek teszed fel. Ha nekem, akkor én már bevettem a napi letojom tablettámat, szóval milyen stressz? Én is olvastam valami hasonló anyagot, ahol az újságírók munkáját sajnálta mindenki, de azért nem olyan rossz a helyzet, mint sokan képzelik. Irodánk van, számítógépünk, ülhetünk, és kiírhatjuk magunkból a senkit nem érdeklő véleményünket. Persze fontos kiemelni, hogy magazin és magazin között is óriási különbségek vannak, nem beszélve az online portálokról. Az olyan havilapok esetében, mint a miénk, közel sem ér minket annyi stressz, mint egy online felület esetében, ahol folyamatosan hozni kell a látogatószámokat, amiket elvárnak tőled. Ott mindent gyorsan, kapkodva kell csinálni, hogy még a konkurencia előtt kikerüljön az anyag. Nekünk általában van időnk felkészülni egy cikkre, tesztelni a játékot és úgy írni róla. Persze ettől még így is rengeteg stresszel járhat mindez, főleg a leadás közeledtével, amikor az utolsó cikkek beérkezését várjuk. Különösen az olyanokét, mint a Levrov, ugye. Aztán vannak nehéz pillanatok, amikor hetekig fogalmunk sincs, mit teszünk címlapra, vagy hogy miről fogunk egyáltalán írni, de végül mindig összeáll a lap. Persze Chocho tuti, hogy már rég beleírt ide valami olyasmit, hogy „Persze, te sosem stresszelsz, mert sosem dolgozol." vagy hogy „Úgy könnyű, ha folyton játszol.", de az ő szavai számomra olyanok, mint a csákány: egyik fülemen be, másikon ki. Favágó egyébként nem lennék, mert egyrészt egy fizikailag gyenge senkiházi vagyok, másrészt baltát a második gyilkosságom óta nem veszek a kezembe… Upsz, ezt is kikotyogtam. ***(Igazából Chris jól összefoglalta: nem mindegy, milyen újságíróról beszélünk. Dolgoztam nagy portálnál, ott iszonyatosan nagy a stressz, az embernek mindenre azonnal kell reagálnia, és néha még úgy sem elég sebes. Cserébe átlagosan ezek az oldalak jobban fizetnek, mint a nyomtatott sajtó legtöbbje. Ami a Gurut illeti, nem panaszkodhatunk: a területén piacvezető lapot gyártunk, nem éhezünk, és a lapzártákat leszámítva azért koránt sem stresszelünk sokat. Legalábbis én nem, noha mindig akad egy-egy dolog, ami miatt izgulni lehet. Abban ugyanakkor biztos vagyok, hogy az újságírás nem való mindenkinek, és inkább hivatás, mint sima munka. – Chocho) (Személy szerint szeretek írni, imádom az újságkészítést és a videojátékokat, így még ha van is stressz egy-egy hónapban, összeteszem a két kezem, hogy nem a bányában dolgozom. – Böjti)***

RAKÉTALIGA

Mély tiszteletem a PC Guru szerkesztőinek! ***(*meghajol* – Chocho) (Praise the Sun! – Böjti)*** Ennek a levélnek az írásakor egy hét telt el az ingyenes Rocket Leauge hétvége óta. Mivel van egy amatőr YouTube csatornám, ezért úgy gondoltam, hogy a haverommal felvesszük az első benyomásunkat a játékról. Annyira jól ment a dolog, hogy kapásból 3 órányi anyagot vettünk fel egyszerre, de mikor ahhoz a részhez érkeztem, hogy megvágom és feltöltöm a nyersanyagot, kiderült, hogy nem vettem fel a hangomat. Úgy tűnik, hogy ilyen amatőr hibákba még most is beleeshetek, miközben a videovágásból már pénzt is kerestem.

Üdv, **DIÁN ÁKOS**

Haha. HAHAHAHA. Nem akarlak kinevetni, ez csak egy olyan megkönnyebbült nevetés. Örülök, hogy nem csak velem történik ilyesmi. Chocho egyébként minden második héten fel-felemlegeti azt az ominózus Outlast videót, amiből egy „Ezzel játszunk" anyagot akartunk csinálni, majd a végén kiderült, hogy nem volt alatta kommentár. Szerintem aznap lett az ital rabja, szegény. Ezt sosem fogom megbocsátani magamnak (de igen). Egy ilyen videó rögzítésekor annyi minden félrecsúszhat, ezt csak az tudhatja, aki már foglalkozott ilyennel. Testvérem, gyere a keblemre! Egyébként ezeket a dolgokat tényleg csak akkor tudjuk elkerülni, ha már legalább egyszer velünk is megesik a dolog. Látod, Chocho? Tök feleslegesen vagy alkesz. ***(Kikérem magamnak, az alkoholisták gyűlésekre járnak, én szórakozni! – Chocho)***

CSAK SEMMI KAPKODÁS

Helló! Van egy rossz szokásom a játékokkal kapcsolatban: soha nem veszek semmit meg első nap. Az Aliens: Colonial Marines utáni pofára esés úgy döntöttem, hogy engem nem fognak még egyszer felültetni a hype-vonatra. Most már 3-4 hónapot mindig várok, és csak utána teszek bármilyen játékot a könyvtáramba. Persze ennek a „rituálémnak" vannak pozitív és negatív hatásai is. Egyrészt olcsóbban jutok hozzá a játékokhoz, akkor, amikor már a hibákat is kijavították és még magyarítás is elérhető hozzá. Másrészt viszont úgy érzem, hogy gyakran kimaradok az élményből. Míg mások ódákat zengnek egyes játékokról, addig én csak a nyálamat csorgatom és lefogom remegő kezemet, hogy nehogy a vásárlás gombra kattintson. Ti mit gondoltok erről? ***(Én azt, hogy tanulj meg angolul. – Chocho)***

Üdv, **BOGNÁR RICHÁRD**

Teljesen érthető, logikus döntés volt ez tőled. A Division esetében én is örültem volna, ha legalább még 3 hónapot tesztelik a játékot kiadás előtt, mert a megjelenés utáni 2-3. hétben megtalálták a cheat-készítők annak sérülékeny pontjai, amiket kihasználva tönkre is vágták egyesek számára a játékélményt. Ez pedig rettenetesen könnyen ment nekik. Én nem szoktam habzó szájjal minden apróságon fennakadni, de itt még nálam is nagyon gyorsan felment a pumpa, miután összefutottam 2-3 gusztustalan csalóval, akik úgy csuktak össze, mint egy kerti széket, felkapták a cuccaim és mentek tovább. Szóval sokszor tényleg érdemes kivárni. Viszont az a baj ezzel a halogatós módszerrel, hogy mire odakerülsz, hogy kipróbáld a cuccost, sokan már abba is hagyták azt. A másik ellenérv pedig az, hogy ilyenkor multiban könnyen összetalálkozhatsz egy agyontápolt, level 1000-es rajongóval, aki úgy szétszedi a popód, hogy sajogni fog. No de valamit valamiért, ugye?

The Black Death

ELŐZETES A középkori Európa nem éppen a legbarátságosabb hely az átlagemberek számára, éppen ezért csak a legbátrabbak és legokosabbak élhetik túl a hétköznapokat. Pusztító járvány, bárhol felbukkanó ellenfelek… Legyél kovács, kereskedő, vagy a gyengéket védelmező lovag, kevés az esély rá, hogy megéred a következő hajnalt.

Homefront: The Revolution

TESZT Visszatér a Homefront, hogy mi magunk szabadítsuk fel a gettóra hasonlító, megszállás alatt lévő Amerikát. Kooperációra kiélezett gerillaharcok, folyamatos akció, látványos grafika – a The Revolution mindent ígér, következő számunkban pedig kiderítjük, mi mindent nyújt a játékosoknak.

Overwatch

TESZT A Blizzard ezúttal a multiplayer-központú FPS-ek világába tör be legfrissebb játékával, ami hősökkel és különböző kasztokkal (védő, támadó, support, tank) igyekszik felvenni a ritmust. A látvány dögös, a játékmenet kidolgozott, már csak az a kérdés, hogy mindez elég lesz-e ahhoz, hogy a Team Fortresst feledni tudjuk?

DOOM

Majdnem kereken 12 évet kellett várni az új epizódra, de úgy tűnik, hogy megérte. A klasszikus FPS-ek egyik nagy jelképe megújult, rendkívül látványos formában tér vissza, ez a kaland pedig ténylegesen pokolinak ígérkezik. Szakadnak a végtagok, robbannak a fejek, loccsannak az agyak, mi pedig maximálisan élvezzük ezt a brutalitást, elvégre részben erről szól a széria.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

JÚNIUS 9-ÉN

JELENIK MEG!

© 2014 Necromonger, LLC. Gearbox & the Gearbox Software logos are registered trademarks, and Battleborn is a trademark, all used courtesy of Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Battleborn is published and distributed by 2K. 2K and the 2K logo are registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. in the U.S. and other countries and used here under license. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other marks are property of their respective owners.

DOOM®
2016.05.13.
18
www.pegi.info
PS4
XBOX ONE
PC GAME
© 2016 BETHESDA SOFTWORKS LLC, A ZENIMAX MEDIA COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. "PS" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALSO, "PS4" IS A TRADEMARK OF THE SAME COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED.
DOOM.COM
CENEGA
id
Bethesda